

Nathalie Petit

100 jeux pour stimuler les intelligences multiples de son enfant

3-6
ans



Verbale

Mathématique

Visuelle

Corporelle

Musicale

Relationnelle

Intrapersonnelle

Naturaliste

Nathalie Petit

100 jeux pour stimuler
les intelligences
multiples de son enfant

3-6
ans

Illustré par Aurélia-Stéphanie Bertrand



© Hatier – 8, rue d'Assas 75 006 Paris

Direction : Rachel Duc

Responsable éditoriale : Caroline Terral

L'éditeur remercie Amédine Sèdes pour son aide précieuse

Directeur artistique : Nicolas Vallet

Couverture, principe de mise en page et mise en page : Emmanuelle Noël

Chef de studio : Karine Alary

Fabrication : Cécile Labarthe

Sommaire

Introduction 4



Intelligence verbale 10



Intelligence logico-mathématique 40



Intelligence visuelle et spatiale..... 66



Intelligence corporelle 88



Intelligence musicale 116



Intelligence relationnelle 140



Intelligence intra personnelle..... 162



Intelligence naturaliste 184

Ressources utiles 216

Table des matières..... 220

Introduction

Entre 3 et 6 ans, votre enfant est naturellement curieux de tout et désireux d'apprendre. Son cerveau est en plein développement. Il s'y crée des millions de connexions chaque fois qu'il explore son environnement et vit ses propres expériences. La diversité de ses rencontres sensorielles l'aide progressivement à se construire une pensée et se familiariser avec les tout premiers concepts (tels que la longueur, le poids, les relations causales).

En lui proposant des jeux variés, en le faisant participer à vos activités, en l'amenant à faire des choses par lui-même, vous l'aidez à construire son intelligence tout en développant confiance et estime de soi.

Cet ouvrage vous propose d'élargir vos propositions en tenant compte de la diversité des formes d'intelligences. Nous devons à Howard Gardner, psychologue du développement et professeur de pédagogie à l'Université de Harvard, d'avoir fait voler en éclats une vision monolithique de l'intelligence. Pendant plus d'un demi-siècle, les tests de quotient intellectuel se sont focalisés sur les aptitudes logico-mathématiques qui président au calcul, à l'analyse, à l'abstraction, au raisonnement logique et à la constitution de modèles prédictifs. En partant de l'observation et de travaux de recherches interdisciplinaires, Howard Gardner a élaboré une théorie dite des « intelligences multiples » qui distingue huit grands types d'habiletés cognitives.

L'intelligence **verbale ou linguistique** décrit une habileté du langage :

- facilité à manier les mots ;
- bonne mémoire des dates et des noms ;
- goût pour la lecture et l'écriture ;
- don et intérêt pour raconter des histoires ;
- goût pour les langues étrangères.

Elle est dominante chez les avocats, auteurs, poètes, orateurs, enseignants, humoristes...

L'intelligence **logique-mathématique** décrit une habileté dans la compréhension des relations abstraites :

- dons pour l'analyse, la stratégie, la déduction ;
- désir d'expliquer le « Pourquoi » et le « Comment » des choses ;
- goût pour l'expérimentation et les mystères ;
- facilités pour les calculs complexes et le maniement des nombres ;

Elle est dominante chez les scientifiques, mathématiciens, chercheurs, ingénieurs, logisticiens, statisticiens, comptables...

L'intelligence **visuelle/spatiale** décrit une habileté à gérer les représentations mentales :

- sens de l'orientation ;
- aisance avec les images, cartes mentales et représentations en 2 et 3d ;
- bonne mémoire visuelle ;
- qualités d'observation et d'imagination ;
- goût pour le dessin, les couleurs et les arts visuels.

Elle est dominante chez les architectes, graphistes, designers, navigateurs, peintres, chirurgiens, plasticiens, cameramen, etc.

L'intelligence **corporelle/kinesthésique** décrit une habileté envers le corps et le mouvement :

- bonne maîtrise des mouvements du corps ;
- adresse et précision des gestes ;
- goût pour les travaux manuels, le théâtre ;
- sens tactile très développé ;
- besoin de mettre le corps en mouvement.

Elle est dominante chez les artisans, danseurs, acteurs, athlètes, sportifs, enseignants en éducation physique, manutentionnaires...

L'intelligence **musicale-rythmique** décrit une habileté envers la perception des formes musicales :

- goût pour la musique, les mélodies et le chant ;
- sens du rythme ;
- bonne mémoire auditive ;
- sensibilité au timbre, à la tonalité, à l'harmonie.

Elle est dominante chez les compositeurs, chanteurs, musiciens, ingénieurs du son, etc.

L'intelligence **interpersonnelle** ou **relationnelle** décrit une habileté dans la relation aux autres :

- goût pour le travail en groupe/équipe et la coopération ;
- facultés d'empathie, de perception des intentions d'autrui ;
- besoin de contacts sociaux, d'appartenance à la communauté ;
- facilités d'écoute et de persuasion ;
- appétit pour les échanges d'idées ;
- tendance naturelle à aider les autres.

Elle est dominante chez les dirigeants, managers, médiateurs, politiciens, commerciaux, soignants, travailleurs sociaux...

L'intelligence **intrapersonnelle** décrit une habileté dans la connaissance de soi :

- appréciation de la solitude, de temps de rêverie ;
- besoin de choisir, se motiver et se fixer des objectifs ;
- goût pour le calme, la réflexion, l'introspection ;
- connaissance et maîtrise des émotions.

Elle est dominante chez les philosophes, psychologues, entrepreneurs...

L'intelligence **naturaliste** décrit une habileté envers l'étude et la compréhension de tous les organismes vivants :

- goût pour le dehors, la nature, les collections ;
- reconnaissance et classification des espèces ;
- facultés pour la pensée associative ;
- souci de précision et d'exhaustivité ;
- désir de respect/amour des règnes minéraux, végétaux, animaux.

Elle est dominante chez les biologistes, zoologistes, archéologues, agriculteurs, métiers liés à l'environnement et aux loisirs de plein air...

Les récentes découvertes des neurosciences apportent un crédit scientifique à cette théorie. Notamment, 7 des 8 intelligences définies par Gardner ont pu être mises en relation avec des aires géographiques spécifiques du cerveau. Seule l'intelligence naturaliste n'a pas encore trouvé sa place dans cette cartographie.

Quel peut être l'intérêt de cette approche ? Elle peut d'abord nous aider à mieux comprendre notre enfant qui n'a pas nécessairement les mêmes habiletés dominantes que nous. Nous avons généralement tendance à lui proposer des activités ou des jeux qui s'inscrivent dans nos compétences les plus développées. Cela nous vient spontanément. S'ouvrir à ce regard sur l'enfant offre un plus large éventail d'exploration et de développement de ses capacités mentales. Car la meilleure façon d'apprendre est d'utiliser tous les canaux sensoriels et toutes les

compétences. Ces dernières peuvent s'épanouir chez tous les enfants indépendamment de la culture ou du bagage génétique par l'apport d'un environnement et d'un soutien appropriés. Il est donc utile dès le plus jeune âge de permettre à l'enfant d'explorer toutes ces voies et surtout, de l'exposer à la maison à des approches qui seront par la suite délaissées au sein de l'école, comme les intelligences kinesthésiques, musicales et comportementales. Ayez aussi en tête qu'avant 6 ans, l'enfant appréhende naturellement le monde par la voie kinesthésique (manipulation, expérience), qu'il est dans une période sensible dite du langage qui le prédispose à apprendre la langue avec une grande facilité et, enfin, qu'il a souvent une préférence spontanée pour l'intelligence visuelle/spatiale¹.

L'objectif de cet ouvrage est de vous proposer des activités ludiques à partager avec votre enfant qui sollicitent l'ensemble des aptitudes cognitives en s'appuyant sur son besoin d'agir et le plaisir du jeu. Il n'est pas question à cet âge de parler d'entraînement cognitif ou encore de viser l'acquisition de compétences académiques. En revanche, cibler cette tranche d'âge de 3 à 6 ans en utilisant tous les canaux d'apprentissage est la garantie de permettre à votre enfant d'acquérir confiance et estime de soi. Il y construit sa propre valeur. C'est de loin l'acquis le plus important pour réussir au primaire. Plus encore, les jeux présentés dans cet ouvrage vont lui permettre de créer avec les mots, la nature, les formes et tout son environnement en général un rapport positif.

Sa curiosité et son envie d'apprendre en seront naturellement renforcées. Il y affine ses gestes, ses sens et prépare son esprit en explorant tous les canaux cognitifs, autant de compétences précieuses qui faciliteront, à l'entrée au primaire, l'apprentissage des savoirs fondamentaux.

Dans les interactions que vous aurez avec votre enfant, si vous l'observez à la manière d'un anthropologue, vous allez repérer ses

1. Özdemir Beceren, Burcu. (2010). *Determining multiple intelligences pre-school children (4-6 age) in learning process*. Procedia - Social and Behavioral Sciences.

principales habiletés naturelles sans avoir besoin de lui faire passer un test. Cela peut être utile de les utiliser pour l'aider à mieux apprendre, par exemple réciter un poème en faisant un pas sur chaque syllabe s'il est très tourné vers la kinesthésie. Mais cela ne doit pas vous empêcher de lui proposer les autres expériences. Gardez-vous de poser de manière hâtive un diagnostic sur un manque de telle ou telle intelligence. Son profil est loin d'être figé à cet âge.

Les activités sont présentées en 8 chapitres selon la nature de la principale intelligence mobilisée. Pour des raisons didactiques, les 8 intelligences sont souvent présentées séparément, mais aucune d'entre elles ne fonctionne de manière isolée. Elles agissent toujours en interaction les unes avec les autres. Ce qui permet à un enfant qui est à l'aise avec l'intelligence visuelle de mieux apprendre en dessinant, en utilisant des images figurées ou mentales. Avec un peu d'habitude, vous allez pouvoir utiliser un événement ou une activité afin de solliciter l'ensemble des 8 intelligences. Ainsi, par exemple, l'organisation d'un goûter d'anniversaire peut se prêter à la mobilisation de toutes ces intelligences. L'enfant peut être impliqué dans le choix des termes pour rédiger l'invitation (verbale). Il peut décorer lui-même les cartons d'invitation ou peindre des décors pour le jour J (visuelle/spatiale). Il peut encore, avec votre aide, calculer le nombre de gâteaux qu'il faut préparer selon le nombre d'invités et mesurer des ingrédients pour la préparation (logique mathématique). Le jour de l'anniversaire, vous pouvez proposer des jeux coopératifs (interpersonnelle), des jeux dansés (musicale), etc.

Gardez à l'esprit que votre enthousiasme à mettre en œuvre ces activités est le premier moteur de votre enfant. Faites des sessions courtes, parfois même limitées à 5 minutes. 10 à 15 minutes de concentration pour un enfant de 3 ans constituent un temps maximal. À 6 ans, vous pouvez espérer atteindre 25 à 30 minutes de concentration. Enfin, au quotidien, n'hésitez pas à aider l'enfant à identifier l'intelligence qu'il sollicite lorsque vous la repérez.

Intelligence

verbale

Je devine

de 3
à
6 ans

Matériel nécessaire

- Des petits objets du quotidien : dé à jouer ou coudre, brosse, sac, coton, clou, clé, crayon, pile, bille, trombone, flacon de parfum, ampoule, etc.
- Quelques animaux de la ferme et du zoo (coq, poule, zèbre, lion, vache, cochon...)
- Des objets miniatures, figurines (costumes, métiers), Playmobil® : voiture, bus, docteur, pompier, échelle, policier...
- Quelques grains de céréales, oléagineux ou fruits : riz, pois, lentille, pâte, cerise, poire...
- Autres objets à votre disposition ou ramassés lors d'une promenade (coquillage, pomme de pin, feuille, gland...)
- Un petit plateau ou un tapis de travail
- Une jolie boîte de rangement pour les objets

Acquisitions favorisées

- Conscience phonologique
- Exploration et enrichissement du vocabulaire
- Découverte de l'environnement
- Préparation à la lecture et à l'écriture

Ressources mobilisées

- Mémoire de travail
- Discrimination auditive
- Concentration

✂ Préparation de l'activité

- Sélectionnez 3 objets que vous présenterez à votre enfant. Vous commencerez avec des objets dont le nom est court : une ou deux syllabes tels que sac, dé, train, pain, âne, coq, vis, fer... Puis, progressivement, des objets à deux puis trois et quatre syllabes.
- Ce jeu aidera votre enfant à reconnaître les sons. Aussi veillez bien à lui prononcer la sonorité des consonnes/voyelles et non pas le nom des lettres : par exemple le son "ssss" pour la lettre S ou le son "que" pour la lettre C, "rrr" pour la lettre R, etc. Vous pourrez faire ces exercices avec les 36 unités sonores de la langue française, appelées phonèmes (sons voyelles et sons consonnes).



★ Déroulement de l'activité

- Demandez à votre enfant s'il veut jouer, avec vous, à un jeu de détective. Asseyez-vous au même niveau que lui devant une petite table ou par terre.
- Installez devant vous le plateau ou le tapis.
- Prenez le premier des 3 objets que vous avez sélectionnés, mettez-le sur le support devant vous et invitez votre enfant à le nommer : « Sais-tu comment s'appelle cet objet ? » Puis le deuxième, enfin le troisième. Prononcez plusieurs fois lentement le nom si votre enfant ne le connaît pas. Si vous êtes sûr que votre enfant connaît les objets que vous lui présentez, vous pouvez passer cette étape.

Première série de présentations

- Dites ensuite à votre enfant : « Mon petit œil voit un objet qui commence par le son "que" » si vous avez placé un coq, "che" si vous avez placé un chien, "aaa" si c'est un âne. Prononcez lentement le phonème du début du mot. Demandez ensuite à votre enfant : « Peux-tu me montrer cet objet et me le nommer ? »

Deuxième série de présentations

- Lorsque la plupart des phonèmes sont bien maîtrisés, vous pouvez progresser par pallier et demander à votre enfant l'objet dont le son se termine par un phonème. Par exemple : « Mon petit œil voit un objet dont le nom se termine par le son "ooo". Peux-tu me donner cet objet et me le nommer (ex. chapeau, vélo) ? »

Troisième série de présentations

- Vous pouvez maintenant demander à votre enfant de vous montrer l'objet dans lequel on entend le son "ou", "o", "i", "que", etc.
- Quand votre enfant sait reconnaître les sons en début, fin et milieu de mots, libre à vous d'être inventif et de créer des variantes de ce jeu à tout moment de la journée. Par exemple, vous pourriez demander à votre enfant de chercher un objet là où vous êtes, dans la cuisine, dans la nature, en voiture, dont le nom commence par un son précis. Vous pourriez aussi rassembler davantage d'objets, 5, 6 ou 8 et demander à votre enfant de trouver l'intrus qui s'y cache dont le son ne commence pas ou ne se termine pas comme les autres.

Les conseils

- Dès 3 ans, vous pouvez sans hésiter faire ce jeu tous les jours voire même deux fois par jour mais privilégiez une seule série à la fois (3 objets) pour ne pas risquer de lasser ou stresser votre enfant. À 4 ou 5 ans, si votre enfant est à l'aise, vous pouvez utiliser 5 ou 6 objets à la fois.
- Au démarrage, n'hésitez pas à employer des objets/animaux que votre enfant connaît et affectionne.
- Toujours au début, assurez-vous de choisir des objets dont les sonorités sont éloignées, évitez les sons proches b/p, f/v, t/d... que vous pourrez utiliser au stade du perfectionnement.

Restituer une histoire

dès
3 ans

Matériel nécessaire

- Des livres de contes 3-6 ans

Acquisitions favorisées

- Maîtrise du langage oral :
communiquer en se faisant
comprendre, s'exprimer de manière
correcte et précise
- Élaboration d'images mentales
- Confiance et estime de soi

Ressources mobilisées

- Concentration
- Mémoire de travail
- Qualité d'écoute
- Structuration
chronologique et causale

Préparation de l'activité

- Si vous avez l'habitude de lire des histoires ou des contes à votre enfant, rassemblez les livres principaux du moment. Sélectionnez des histoires courtes, pas plus de 2 à 5 minutes vers 3-4 ans et de 5 à 8 minutes vers 5-6 ans.
- Vous pouvez aussi prendre pour récit un événement familial ou personnel, une anecdote de la vie quotidienne. Prenez le temps d'en choisir un mentalement et de noter quelques mots-clés pour ne pas oublier de décrire le décor, l'ambiance sensorielle et de répondre précisément aux questions Qui, Quoi, Où, Quand, Comment, Pourquoi.

★ Déroulement de l'activité

- Demandez à votre enfant s'il veut lui aussi apprendre à raconter des histoires ou, pour changer, que ce soit à son tour de vous raconter une histoire à vous aussi.
- Dites-lui « *Je vais te lire ou te raconter une aventure et, après, ce sera à ton tour de me la raconter.* »
- Demandez-lui le conte ou l'histoire qu'il préfère parmi vos propositions ou bien allez-y de votre propre aventure. Parsemez votre récit de quelques points de causalité narrative : parce que, avant, après...
- Quand vous avez fini, invitez-le à commencer : « *Veux-tu bien me dire, avec tes mots, ce que tu as compris et retenu, ce qui s'est passé dans cette histoire ?* »

Les conseils

- Ne soyez pas étonné si votre enfant de 4 ou 5 ans modifie le récit initial, accueillez sa restitution sans correction ou jugement. Vous pouvez juste mentionner « *Es-tu sûr que tel personnage fasse ceci ou cela ?* »
- Si l'exercice semble trop difficile, vous pouvez ajouter un élément interactif dans votre récit : une figurine, un élément de décor, un dessin, un personnage par exemple.
- Pourquoi ne pas saisir ces moments pour raconter aussi certains pans de son histoire familiale : anecdotes au sujet de ses ancêtres s'il y en a.

Jouer avec les imagiers

de 3
à 6 ans

Matériel nécessaire

- Des images plastifiées que vous pouvez vous procurer de trois manières différentes : les confectionner vous-même, éditer des modèles déjà préparés ou les acheter en librairie.
- Matériel pour les fabriquer ou les éditer vous-même :
 - Un ordinateur
 - Une imprimante couleurs
 - Une plastifieuse
 - Des feuilles cartonnées blanches (160 g)
 - Une paire de ciseaux
- Pour le matériel disponible sur le Net, rendez-vous à la rubrique Ressources utiles p. 216

Acquisitions favorisées

- Enrichir le vocabulaire (identifier, nommer, désigner, répéter) et structurer le langage
- Découverte du monde et de son environnement
- Construction de la pensée (langage, représentations)
- Faciliter l'accès à la lecture

Ressources mobilisées

- Curiosité, soif de découverte
- Volonté, concentration
- Mémorisation



✂ Préparation de l'activité (si vous fabriquez ou éditez vos propres cartes de nomenclature)

- Rassemblez autour d'une thématique comme les animaux de la ferme, l'anatomie du corps humain, les aliments... des photos couleurs des principaux représentants.
- Disposez 8 images sur une page A4 portrait. Imprimez-la en couleur sur un papier cartonné et plastifiez-la.
- Il ne vous reste plus qu'à découper pour constituer vos cartes.
- Si vous souhaitez explorer toutes les manières d'utiliser les imagiers et en particulier avec un enfant de 5 ans et plus, éditez également la même série de photos avec le nom de l'objet correspondant sous l'image représentée. Enfin, éditez des étiquettes comportant seulement le nom.
- Sélectionnez vos thèmes selon l'âge et les capacités de votre enfant.

Pour un enfant de 3 ans

- Thématiques proches de la vie quotidienne : cuisine, animaux (de la ferme, de la forêt, familiers...), fête, objets du quotidien (brosse à dents, gant de toilette...), actes du quotidien (hygiène, habillage, collation, repas, repos) par exemple.

Pour un enfant de 4 ans

- Des thématiques un peu plus précises : l'anatomie du corps, les différents vêtements, les fleurs, les arbres ou bien les différents types de véhicules (auto moto, vélo, avion...).

Pour un enfant de 5 ans et plus

- Vous pouvez approfondir ces thématiques par catégorie d'objets, par exemple une série de cartes sur les véhicules volants : montgolfière, hélicoptère, deltaplane, fusée, etc. Ou encore les familles de fruits (secs, charnus, à coque...). Ajoutez des thématiques nouvelles telles que les métiers, l'astronomie, l'art, les activités scientifiques, les instruments de musique, de bricolage, etc.
- Que vous les ayez fabriquées vous-même ou achetées, disposez vos images dans de jolies boîtes dans un endroit accessible pour votre enfant.

★ Déroulement de l'activité

Pour un enfant de 3 ans

- Commencez avec une sélection de 4 ou 5 images pas plus. Déposez une image simple (sans le mot) devant votre enfant. Demandez-lui s'il connaît cet objet et, si oui, de le nommer. Sinon, à vous de le désigner. Parlez ensemble de son utilité/usage : à quoi il sert, quand et comment on s'en sert. Pourquoi ne pas raconter une histoire ou une anecdote personnelle que vous et votre enfant avez vécue avec cet objet/animal.
- Vous pouvez aussi lui proposer de la manière suivante : « *Aujourd'hui, je vais te faire découvrir les animaux de la ferme. Tu vois, cet animal c'est un cochon, un canard...* ».
 - Le jour suivant, demandez-lui de vous montrer parmi les cartes sélectionnées où se trouvent tel animal puis tel autre.
 - Enfin, une autre fois, amenez-le à nommer lui-même les objets : soit il s'en rappelle soit vous l'aidez par exemple avec des devinettes.

« Quand il pleut, quelles sont les chaussures que l'on met aux pieds ? Comment s'appelle ce qui recouvre la maison et la protège de la pluie ? »

Avec un enfant de 4 ans

- Invitez l'enfant à aller chercher la/les boîte(s). Demandez-lui s'il préfère découvrir les animaux, les fleurs, légumes, fruits. Limitez-vous à un nombre de 3 à 5 cartes.
- Vous pouvez procéder comme précédemment avec les thématiques plus approfondies et utiliser les images complètes associées aux mots.

Avec un enfant de 5 ans et plus

- Même chose que précédemment mais, dès que votre enfant sait lire quelques mots, vous pouvez réintroduire les images seules et disposer devant lui les étiquettes correspondantes. Invitez-le, pour chacune, à retrouver le nom qui identifie l'objet présenté sur la carte. À cet âge, ne vous limitez plus en nombre de cartes.

Les conseils

- Vous pouvez jouer aux imagiers de la même façon avec des mots d'une langue étrangère afin de tirer parti de la capacité d'intégration naturelle dont bénéficie, à cet âge, votre enfant.
- Soyez créatifs. D'autres jeux peuvent être inventés ou adaptés, par exemple mélangez des cartes et demandez à votre enfant de trier « ce qui est vivant », « ce qui marche à quatre pattes », « ce qu'on trouve à la maison »...
- Si vous avez des animaux en figurine, vous pouvez aussi demander à votre enfant de mettre le bon animal sur la bonne image.

Répéter des virelangues

dès
4 ans



Matériel nécessaire

- Inspirez-vous des quelques sites Internet spécialisés signalés dans la rubrique Ressources utiles p. 216.



Acquisitions favorisées

- Qualité d'écoute
- Capacité d'articulation et de diction
- Compréhension du langage
- Confiance en soi



Ressources mobilisées

- Jeu, joie
- Volonté, concentration
- Mémorisation



Déroulement de l'activité

- Invitez votre enfant à jouer avec vous à prononcer des mots rigolos. Dites-lui que comme un artiste ou un sportif, il vous faut d'abord vous échauffer en vous amusant à imiter des animaux. Bâillez plusieurs fois comme un hippopotame et invitez votre enfant à faire de même. Faites quelques grimaces comme les singes. Autorisez-vous à tirer la langue puis à haleter comme un petit chien, à rugir comme un lion...
- Commencez avec un virelangue simple et prononcez lentement et séparément chacun des mots, deux fois. Demandez à votre enfant s'il a compris les mots, s'il peut imaginer l'objet/la scène. Répétez ensuite les deux premiers mots et invitez-le à les prononcer plusieurs fois avant d'en introduire un autre et ainsi de suite. Lorsqu'il parvient à les prononcer tous lentement, alors seulement essayez d'accélérer.

Quelques idées de virelangues

- | | |
|--|--|
| - pruneau cuit, pruneau cru ; | - fruits frais, fruits frits ; |
| - cinq chiens chassent six chats ; | - la nounou de Ninon ne dit ni oui
ni non ; |
| - mon père est maire, mon frère
est masseur ; | - je veux un coussin sous chaque
chaise ; |
| - onze oncles, onze ongles,
on jongle ; | - ton tas de riz tenta le rat |

Les conseils

- Adaptez-vous aux capacités de votre enfant en jouant sur la longueur et la difficulté des virelangues.
- L'échauffement ludique de cette activité permet aussi à votre enfant d'apprendre par lui-même à rire et se détendre, ce qui éveille aussi son intelligence interpersonnelle.
- Les enfants apprécient généralement beaucoup de jouer à ces musiques verbales.

Chasser des lettres

Matériel nécessaire

- Un magazine
- Une paire de ciseaux
- Un tube de colle
- Une feuille Canson® blanche A4 ou A3
- Un stylo noir
- Un tapis de travail (option)

Acquisitions favorisées

- Discrimination visuelle
- Connaissance de l'expression graphique d'une lettre
- Découverte des formes et des grandeurs
- Préparation à la lecture et à l'écriture

Préparation de l'activité

- Installez-vous sur une table à la hauteur de votre enfant ou par terre devant un large tapis avec votre matériel.

dès
4ans

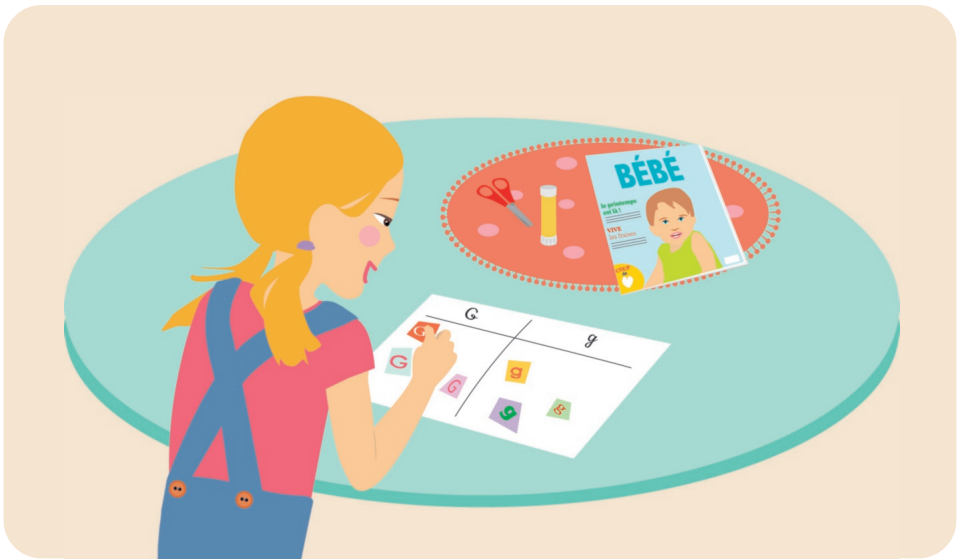
En fait, dès que votre enfant est en capacité de reconnaître quelques lettres de l'alphabet.

Ressources mobilisées

- Attention, concentration
- Toutes les fonctions exécutives
- Motricité fine et coordination oculomotrice

★ Déroulement de l'activité

- Proposez à votre enfant de jouer les détectives et de faire une jolie collection de lettres tout en faisant du découpage dans un magazine.
- Demandez-lui quelle lettre il aime le plus, quelle lettre il aimerait chercher, peut-être l'initiale de son prénom pour commencer.
- Disposez votre feuille en format portrait. Tracez au milieu une ligne et écrivez en haut de la colonne de gauche la lettre recherchée en lettre capitale et en haut de la colonne de droite sa version script.
- Présentez-lui la feuille et expliquez-lui qu'il faut rechercher cette lettre dans le magazine, la découper et la coller sur la feuille.
- Commencez avec lui : tournez une page du magazine et demandez à votre enfant s'il voit quelque part dans la page la forme de la lettre recherchée. S'il en voit une, voudrait-il la découper ? Quand c'est fait, invitez-le à la coller en lui demandant de quel côté de la colonne il pense la mettre. Si votre enfant hésite, continuez encore un peu ensemble et ensuite, laissez-le poursuivre seul.



Jouer avec un alphabet mobile

Matériel nécessaire

- 26 cartes plastifiées que vous pouvez acheter ou fabriquer vous-même.
- Matériel pour les fabriquer ou les éditer vous-même :
 - Un ordinateur
 - Une imprimante couleurs
 - Une plastifieuse
 - Des feuilles cartonnées blanches
 - Une paire de ciseaux
- Une boîte de rangement de 26 cases au moins pour y disposer chacune des lettres. Là encore, vous pouvez l'acheter ou la construire en suivant des tutoriels sur le Net (pour cela, reportez-vous à la rubrique Ressources utiles p. 216)
- Un tapis de travail

dès
4 ans

Acquisitions favorisées

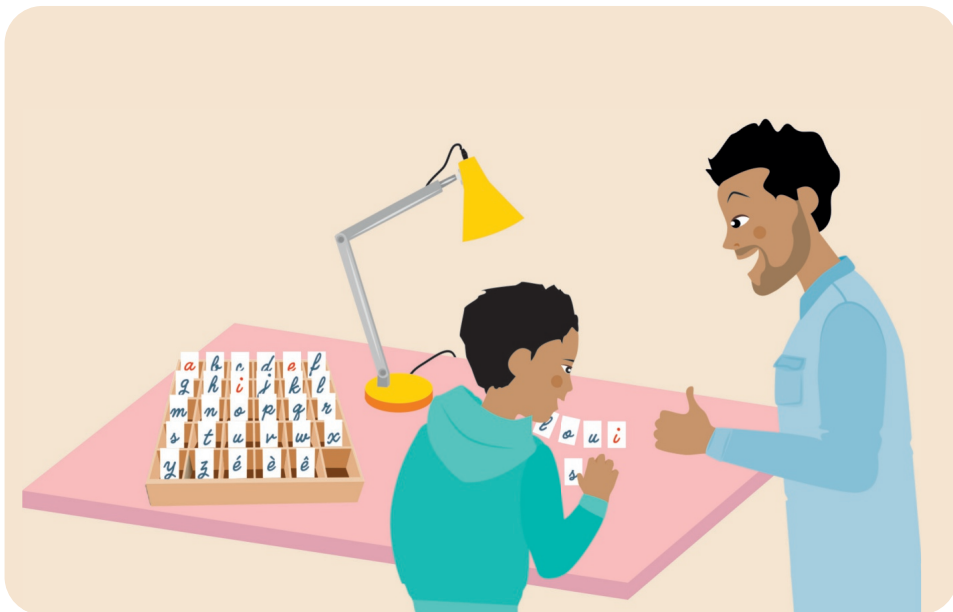
- Reconnaissance de l'alphabet
- Connaissance de l'expression graphique d'un mot
- Construction des premiers mots
- Préparation à la lecture et à l'écriture

Ressources mobilisées

- Analyse de mots
- Analyse et discrimination des sons
- Concentration
- Confiance en soi

✂ Préparation de l'activité : confection de l'alphabet mobile

- Choisissez une police cursive en taille assez grande pour disposer environ 21 lettres de l'alphabet (7 lettres par ligne) sur une feuille A4 sans marge. Mettez les voyelles en bleu et les consonnes en rouge. Vous pouvez aussi télécharger des documents PDF déjà prêts pour impression (voir la rubrique Ressources utiles p. 216).
- Imprimez les documents sur un papier blanc cartonné. Plastifiez-les et découpez-les.
- Procurez-vous une boîte de rangement dans laquelle vous disposerez séparément chacune des 26 lettres de l'alphabet.
- Si vous voulez éviter de fabriquer ou d'acheter un casier de rangement, collez un petit aimant derrière chaque carte plastifiée et posez-la sur un simple tableau aimanté pour que votre enfant puisse toutes les voir.



★ Déroulement de l'activité

- Pour une première séance, installez-vous sur un tapis au sol ou à une table accessible pour votre enfant et invitez-le à découvrir avec vous un nouveau jeu.
- Présentez-lui la boîte des lettres et invitez-le à l'ouvrir. Demandez-lui de sortir les lettres qu'il connaît et de les déposer sur le tapis.
- Puis, une par une, de vous les nommer et les manipuler comme il le souhaite.
- Quand c'est fini, invitez-le à ranger les lettres, refermer la boîte puis la ranger à un endroit qui lui est accessible.
- Poursuivez les fois suivantes en introduisant de nouvelles lettres, pas plus de 3 ou 4 s'il ne les connaît pas encore bien.
- Lorsque les lettres sont bien connues, proposez alors à votre enfant d'assembler ses premiers mots : « *Veux-tu jouer à écrire des mots ?* ». Commencez avec des mots phonétiques simples d'une ou deux syllabes en lui disant par exemple : « *Si je te dis le mot sac, peux-tu me montrer la première lettre de ce mot ?* », puis la deuxième et la troisième.
- Invitez votre enfant à les mettre en ligne et à répéter le mot.
- Puis prenez-en un autre comme « bol », « mur », « été », et continuez avec deux syllabes par exemple « vélo », « kiwi », « cube », « lune », « pile ». Vous pouvez aussi vous aider d'une figurine ou miniature représentant l'objet lui-même.
- Selon les capacités de votre enfant, vous pouvez aussi écrire vous-même un mot comme « puma », « livre », « sucre », « piano ». Allez lentement pour sélectionner chacune des lettres et prononcer le mot. Puis, mélangez-les et demandez à l'enfant de les remettre dans le bon ordre.

Les conseils

- Si vous ou une personne de votre entourage a l'âme bricoleuse, vous pouvez, au lieu d'imprimer des cartes, découper les contours des lettres cursives et les coller sur un carton mousse que vous découperez au cutter suivant les mêmes contours. Vous prendrez soin d'évider l'intérieur des boucles comme la boucle basse du g. Cela autorise une manipulation de la lettre en 3 dimensions.
- N'hésitez pas à demander à votre enfant quels mots il a envie d'écrire par lui-même, et souvent, ce sera son prénom.
- Pour faciliter l'écriture, vous pouvez l'aider en décomposant bien oralement chaque syllabe. Par exemple pour le lapin, proposez-lui d'abord « la » puis « pin ». Si c'est trop difficile, invitez-le à analyser et identifier le premier son de la manière suivante : « qu'entends-tu au début de lapin ? »
- Cette activité doit rester ludique, si votre enfant s'amuse à créer des mots au hasard et à les prononcer, n'y voyez pas un échec, bien au contraire. Les manipuler librement est une façon pour lui de se les approprier.

Jouer au Shiritori

dès
5 ans

 Aucun matériel nécessaire

 Acquisitions favorisées

- Conscience phonologique
- Manipulation des syllabes
- Maîtrise du langage oral

 Ressources mobilisées

- Écoute attentive
- Pensée créative
- Sens du rythme et de la poésie

★ Déroulement de l'activité

- Proposez à votre enfant de jouer à un jeu rigolo avec les mots pour créer une chanson qui s'appelle le jeu des queues de mots (traduction du japonais shiritori).
- Demandez-lui de choisir un mot, celui qu'il veut, un animal par exemple.
- Expliquez-lui que le jeu consiste à trouver un mot qui commence par la dernière syllabe prononcée et de les enchaîner. Faites un exemple avec lui : « Si je prends le mot lapin, quel est le son que tu entends à la fin du

mot ? » Faites-lui prononcer ce son et demandez-lui quel mot il connaît qui commencerait par le son « pin ».

- S'il dit « pain », dites : « Oui, c'est juste. Maintenant, si on veut créer une histoire, une comptine, il faut un mot un peu plus long, quel pourrait être cet autre mot ». Et ainsi de suite.
- Lorsque votre enfant ne trouve pas, aidez-le par des devinettes. Dans notre exemple : « Quel est cet objet que tu utilises pour mettre de la couleur sur du papier (pinceau) ? »

Les conseils

- Pour rendre l'activité encore plus ludique, vous pouvez créer une chanson personnelle. Il sera ainsi plus aisé de créer un rythme sur le mode « Trois p'tits chats, chats, Chapeau d'paille, paille, Paillasson, son, son, etc. »
- Quelques exemples de shiritori : lapin-peinture ; turban-bandit ; divan-vampire ; pirate-raton ; tomber-bécot ; collant-lance-pierre ; Pierrot-robot ; boa-ami ; mygale-galet ; laitue-tuba ; bateau-tomate ; matelas-lapin...

Inventer une histoire

dès
4 ans

Matériel nécessaire

- Du papier cartonné
- Une imprimante couleurs
- Une plastifieuse
- Une paire de ciseaux

Acquisitions favorisées

- Maîtrise de la langue orale, incitation à la conversation
- Développement de la pensée cohérente et créative
- Confiance en soi

Ressources mobilisées

- Images mentales
- Organisation des idées

Préparation de l'activité

- Cherchez sur Internet des dessins en couleurs dans plusieurs thématiques : lieux (forêt, plage, château, caverne, volcan, village, vaisseau spatial, montagne enneigée, fontaine...) ; objets (épée, fiole, amulette, carte au trésor, trésor, couronne...) ; personnages (chevalier, astronaute, roi/reine, homme préhistorique, chasseur, paysan, sorcier/sorcière, enfant, lutin, fée, sirène, squelette...) ; animaux variés réels ou extraordinaires.
- Positionnez 8 images par feuille A4. Éditez, plastifiez et découpez.

Déroulement de l'activité

- Proposez à votre enfant de s'amuser avec vous à inventer une histoire.
- Demandez-lui de choisir un héros : à qui les histoires vont-elles arriver ? Est-ce un animal, un enfant, un personnage, un arbre ou autre ?
- Expliquez-lui les règles du jeu : il y a un paquet de cartes devant vous. Chacun son tour, vous retournez une carte et faites une phrase qui implique le héros et l'objet présenté sur la carte.
- À la fin, n'oubliez pas de terminer le récit, par exemple en utilisant les formules sympathiques proposées par Murielle Pochard² : « Cric et crac, le conte est dans le sac » ou « Crapoti, crapota, notre conte s'achève là ».
- Sans éditer de cartes, vous pouvez rassembler des objets dans un sac de toile opaque et en tirer un tour à tour en suivant les mêmes principes.

« Qui suis-je ? »

Matériel nécessaire

- Des images plastifiées (déjà préparées pour l'activité n° 3, p. 17)

Acquisitions favorisées

- Acquisition du sens des mots
- Mémorisation du vocabulaire
- Construction de concepts

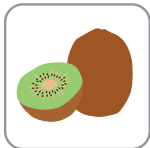
Préparation de l'activité

- Voir activité n°3, p. 17.
- Sélectionnez 4 ou 5 cartes d'une même thématique, par exemple 5 fruits ou 5 légumes (voir ci-dessous)...
ou que des objets rouges ou verts.

dès
3 ans

Ressources mobilisées

- Représentations mentales
- Concentration
- Raisonnement



KIWI



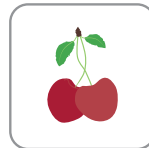
ANANAS



MANGUE



PASTÈQUE



CERISE



MURES



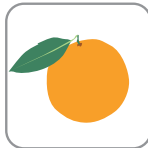
FRAISE



FRAMBOISE



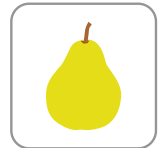
BANANE



ORANGE



POMME



POIRE

★ Déroulement de l'activité

- Proposez à votre enfant de jouer à deviner qui se cache sous la carte. Alignez devant vous les cartes de gauche à droite face retournée. Dites-lui que toutes les cartes représentent par exemple des fruits et qu'il peut les retrouver en posant toutes les questions qu'il veut. « *Le but du jeu est de trouver le nom de l'objet, as-tu compris ?* » Donnez-lui des exemples : « *Suis-je rouge ? Suis-je jaune ? Suis-je rond ?* » etc.
- Si votre enfant n'y arrive pas, aidez-le en lui posant une devinette, par exemple : « *Je suis un fruit ; Je suis rouge ; On aime me manger nature, en glace, avec de la crème...* »
- Quand vous avez fini, invitez votre enfant à ranger les cartes dans leur boîte et les replacer là où elles étaient rangées.

Les conseils

- Si votre enfant souhaite inverser les rôles, acceptez ! Pour vous répondre, il devra aussi réfléchir à l'usage, la forme, la fonction de l'objet.
- Là encore, adaptez-vous à ses capacités et à ses goûts. Vous pouvez accroître la difficulté en prenant des objets de différentes catégories ou introduire du mouvement en lui demandant de chercher dans la maison l'objet qu'il vient de trouver et de vous le rapporter.

Se donner des temps « philo »

dès
4 ans

Matériel nécessaire

- Une bougie ou une cloche
- Un tapis
- Des coussins

Acquisitions favorisées

- Maîtrise du sens des mots
- Écoute de l'autre
- Conceptualisation, argumentation
- Confiance en soi

Ressources mobilisées

- Concentration
- Raisonnement, flexibilité mentale
- Tolérance

Préparation de l'activité

- Réfléchissez à un rituel que vous pourriez créer, toujours le même, pour accompagner ces moments : allumer une bougie ou faire tinter une clochette pour démarrer, s'asseoir sur des coussins ou un grand tapis déroulé pour la séance, matérialiser la durée de l'échange avec une horloge ou un sablier de 10 minutes.
- Pour provoquer la discussion, choisissez une image, un événement, une problématique ou une histoire à raconter qui sera le support d'une seule question : « C'est quoi l'amour ? Qu'est-ce que le passé ? Quelle est la différence entre l'homme et l'animal ? Qu'est-ce que grandir ? Qu'est-ce qu'un ami ? Un doudou ? »
- L'activité peut tout à fait être pratiquée à deux en face-à-face, en famille mais elle est aussi très intéressante s'il peut y avoir plusieurs enfants, à l'occasion d'un goûter, d'une réunion de famille.

★ Déroulement de l'activité

- Une fois que vous êtes réunis, expliquez à votre enfant (aux enfants) les règles : « Vous allez échanger entre vous sur une question [nommez-la], tout le monde pourra s'exprimer chacun son tour. On laisse celui qui parle aller jusqu'au bout de ce qu'il a à dire et après seulement on peut s'exprimer sur le sujet. Quand nous aurons allumé la bougie ou fait tinter la cloche, l'activité va commencer. Elle se terminera dans [dites la durée] lorsque le réveil sonnera/ou le sablier sera épuisé. »
- Tout au long de l'activité, vous n'apportez pas de réponse aux questions de votre (des) enfant(s) mais vous l'accompagnez en lui demandant de préciser sa pensée, de compléter celle d'un autre ou d'expliquer pourquoi il est ou non d'accord. Vous pouvez reformuler ce qui vient d'être dit pour relancer le débat et mettre en évidence convergences et divergences.
- Une fois le temps écoulé, invitez le ou les enfants à se remercier pour les échanges et éteignez la bougie ou refaites tinter la clochette.

Les conseils

- Si vous vous sentez démuni, autorisez-vous à relancer avec des questions comme « Que se passerait-il si... ? » ; « Connais-tu des gens qui pensent autrement ? » ; « Si tu étais..., penserais-tu la même chose ? » ; « Ça te fait quoi ça ? » ; « Redis-moi ce que tu veux dire avec ces mots ? »
- Et si votre enfant vous dit, « Mais toi, tu ne sais pas ? » N'hésitez pas à répondre qu'on ne sait pas tout, que certaines choses demeurent mystérieuses même pour les grandes personnes.

Jouer à pierre, feuille, ciseaux en anglais

 Aucun matériel nécessaire

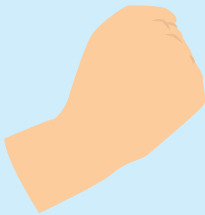
dès
4 ans

 Acquisitions favorisées

- Développement du langage
- Discrimination auditive
- Éducation de l'oreille à d'autres mélodies et sonorités
- Développement de la flexibilité cognitive

 Ressources mobilisées

- Écoute attentive
- Concentration, contrôle de soi
- Motricité fine



Rock
Pierre



Paper
Feuille



Scissors
Ciseaux

★ Déroulement de l'activité

- Proposez à votre enfant de jouer à un sport manuel rigolo appelé « *Rock, paper, scissors* ». Demandez-lui s'il a déjà entendu ces mots. Dites-lui que ce sont des termes d'une autre langue, l'anglais parlé par les personnes qui vivent en Angleterre, en Amérique, en Australie... Mais qu'il connaît peut-être le jeu « Pierre feuille ciseaux ».
- Il y a de bonnes chances que votre enfant sache déjà y jouer. Si ce n'est pas le cas, apprenez d'abord à jouer ensemble.
- Faites le premier geste : la pierre, représentée par un poing fermé et demandez-lui d'en faire de même après vous. Puis, demandez-lui de répéter de quel objet il s'agit. Faites-en de même avec la feuille symbolisée par une main à plat et les ciseaux par deux doigts tendus formant un V. Jouez à nommer les gestes et les reproduire.
- Expliquez ensuite à votre enfant que la pierre écrase les ciseaux (gagne), la feuille enveloppe la pierre (gagne) et les ciseaux découpent la feuille (gagne) en accompagnant des gestes correspondants.
- Puis, montrez-lui comment jouer en verbalisant et réalisant chaque étape :
 - 1 mettre ses mains dans son dos ;
 - 2 choisir un objet, la pierre, la feuille ou les ciseaux ;
 - 3 compter jusqu'à trois ;
 - 4 à trois, chacun montre sa main et on regarde qui a gagné.
- Dès que la règle est maîtrisée, jouez avec les termes *rock, paper, scissors*. N'hésitez pas à introduire aussi le *one, two, three* pour compter jusqu'à trois et parler de « *you win* » lorsque votre enfant a gagné.

Le conseil

- Lorsque l'activité devient trop facile et/ou que votre enfant s'en lasse, vous pouvez lui redonner de l'intérêt en la compliquant. Ajoutez par exemple un 4^e élément : le puits (*well*), un anneau formé entre l'index et le majeur. N'oubliez pas d'en préciser les nouveaux rapports de force : les ciseaux coupent toujours la feuille mais tombent dans le puits ; la pierre écrase les ciseaux mais tombe dans le puits ; la feuille enveloppe la pierre et recouvre le puits.

Jouer au bingo

des couleurs en anglais

dès
4 ans

Matériel nécessaire

- Des jetons de couleur
- Un sac en toile
- Une imprimante couleur
- Une plastifieuse
- Un tapis de travail ou de jeu

Acquisitions favorisées

- Développement du langage
- Discrimination auditive
- Développement de la flexibilité cognitive

Ressources mobilisées

- Concentration, patience, volonté
- Mémoire
- Confiance en soi

Préparation de l'activité

- Prenez un objet du quotidien, une pomme rouge par exemple, et répétez plusieurs fois le nom de la couleur en anglais sur différentes tonalités comme une comptine : *red, red, red...*
- Chaque jour, pendant quelques jours, faites de même avec un citron jaune (*yellow*), un objet rose (*pink*), vert (*green*), blanc (*white*), noir (*black*), violet (*purple*), bleu (*blue*), gris (*grey*),

marron (*brown*) et orange. Vous pouvez aussi vous aider de comptines que vous trouverez aisément sur Internet (voir la rubrique Ressources utiles en p. 216).

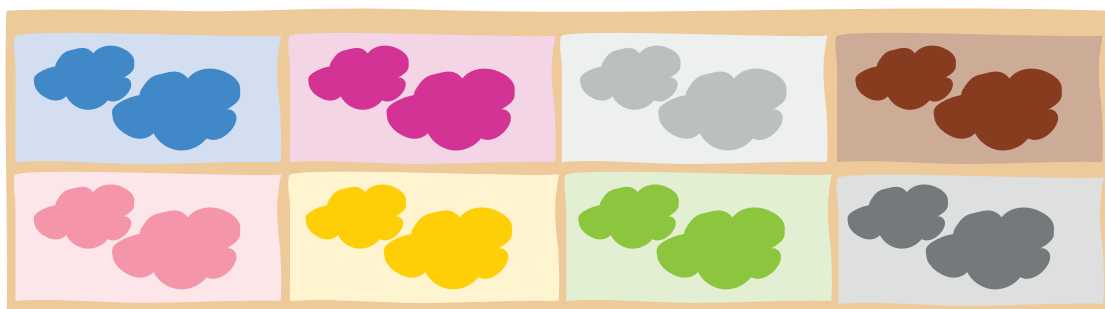
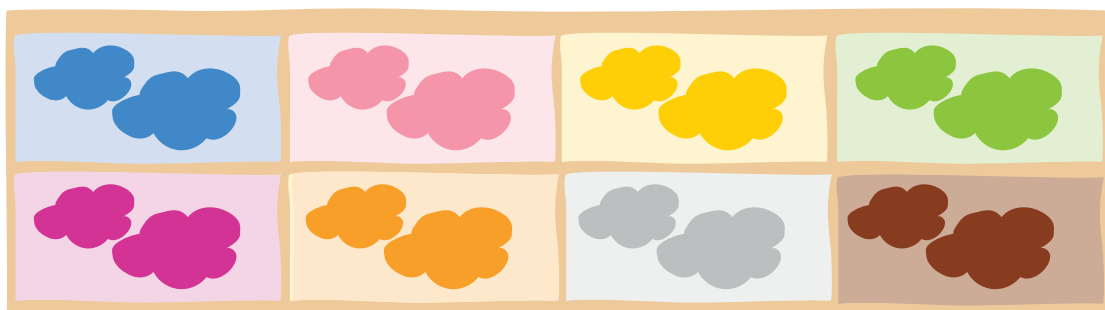
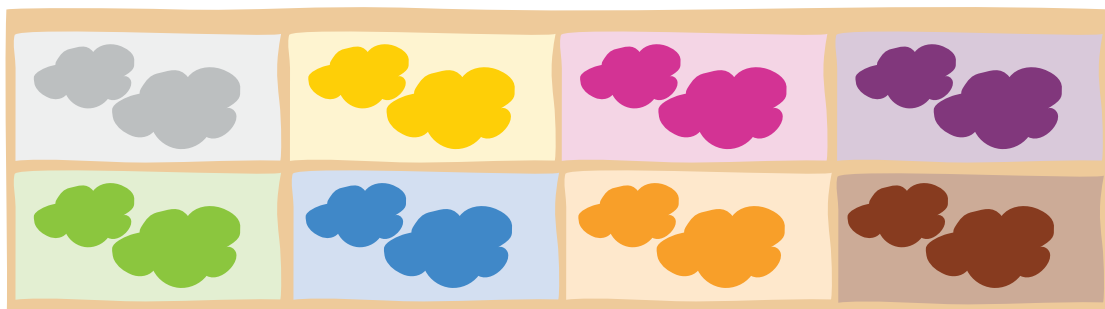
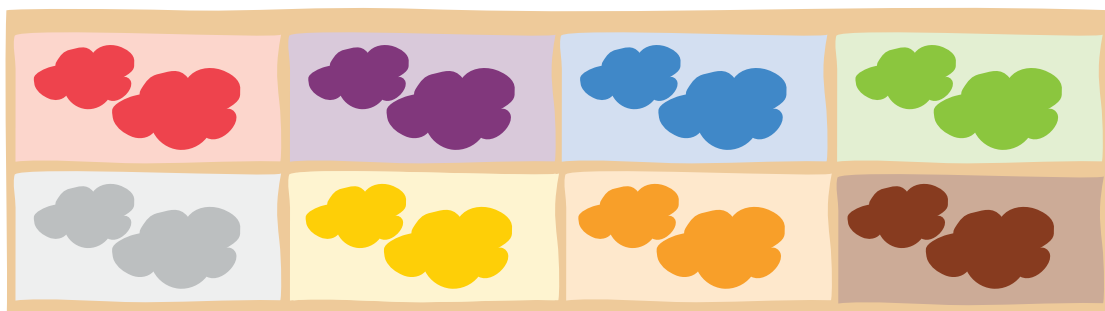
- Éditez autant de grilles de bingo que de joueurs. Copiez les modèles ci-contre en les agrandissant de 50 % (x 1,5).
- Disposez des jetons de couleurs dans le sac en toile.

Déroulement de l'activité

- Proposez à votre enfant de jouer au bingo des couleurs
- Donnez une grille à chacun des joueurs.
- Expliquez la consigne : « *Tu pioches un jeton dans le sac. Tu dois nommer la couleur en anglais et tu le places sur ton carton si tu as cette couleur. Si tu ne l'as pas, il ira sur le carton*

de quelqu'un d'autre et c'est lui qui pourra repiocher un jeton. Le premier qui a rempli son carton a gagné. Il peut alors crier Bingo. »

- Faites les premiers tours en l'accompagnant et en verbalisant bien chaque étape. « *Voilà à toi de piocher, à toi de nommer cette couleur. Penses-tu que tu l'as sur ton carton ?* »



Les mots en puzzle

dès
3 ans

Matériel nécessaire

- Une feuille A4 cartonnée
- Une imprimante couleur
- Un tapis de travail ou de jeu

Acquisitions favorisées

- Développement du langage
- Discrimination visuelle
- Préparation à la lecture et à l'écriture

Ressources mobilisées

- Concentration
- Patience, volonté
- Confiance en soi



Préparation de l'activité

- Choisissez un mot du quotidien de l'enfant dont vous pourrez aisément trouver sur Internet une représentation en dessin coloré. Disposez le dessin sur les deux tiers hauts de votre feuille format A4 portrait. Écrivez dessous le mot en séparant chaque lettre de plusieurs centimètres. Éditez votre document sur une feuille cartonnée et découpez-la entre chaque lettre.
- Installez un tapis d'activité au sol et disposez les lettres/images dans le désordre.

Déroulement de l'activité

- Demandez à votre enfant de vous aider à reconstituer l'image pour découvrir le nom de l'objet.
- Cette activité que votre enfant réussira à coup sûr le familiarise avec les mots et les lettres qu'il intègre même s'il ne les connaît pas encore.

Le conseil

- Ce jeu est aussi une manière d'apprendre de nouveaux mots. Si votre enfant se passionne pour la faune, il prendra plaisir à recombinaison les puzzles pour accéder à l'image des animaux et apprendra du vocabulaire par imprégnation.

Intelligence



logico-



mathématique



Résoudre des énigmes

dès
3 ans

Matériel nécessaire

- Quelques petits objets : roues de jeux de construction, 6 grosses graines (haricots, pois chiches),

3 pots de fleurs, 1 boîte de 6 œufs (vide), 12 œufs dans un saladier

- Un petit panier
- Un petit plateau ou un tapis de travail

Acquisitions favorisées

- Construction de la pensée logique et de l'esprit mathématique
- Préparation au calcul
- Confiance et estime de soi

Ressources mobilisées

- Concentration, volonté
- Capacités d'organisation et planification

Déroulement de l'activité

- Demandez à votre enfant s'il veut s'amuser avec vous à gagner un défi « Cherche et trouve ». Installez devant vous le plateau ou le tapis.
- Sélectionnez les objets selon ce que vous pensez des préférences de votre enfant : roues, graines ou œufs.
- Disposez 8 roues et formulez le premier défi : « *Combien pourrais-tu fabriquer de voitures avec ces roues ?* » Laissez votre enfant chercher puis demandez-lui comment s'assurer d'avoir la bonne réponse.

- Disposez les graines et pots de fleurs. Proposez à votre enfant de gagner son deuxième défi : aider un jardinier à résoudre son problème. « *Comment peux-tu partager ces graines pour que le jardinier en ait autant dans chaque pot ?* »
- Placez le saladier, la boîte et le panier. Donnez à votre enfant la consigne suivante : « *Peux-tu mettre dans le panier juste ce qu'il te faut d'œufs pour remplir la boîte vide ?* »

Les conseils

- Limitez-vous à un seul défi par séance.
- Adaptez-vous aux capacités de votre enfant, par exemple : « *Combien pourrais-tu fabriquer de voitures avec 12 roues (à 4 ans), avec 15 roues (à 5 ans) ?* »

Comment flotter



Matériel nécessaire

- De la pâte à modeler
- Une bassine remplie d'eau
- Un bouchon en liège, une coque de noix vide, un clou

dès
5 ans



Acquisitions favorisées

- Préparation au concept de matière et de forme
- Exploration du monde
- Observation, analyse



Ressources mobilisées

- Capacités d'organisation, planification
- Raisonnement par essais et ajustement
- Motricité fine
- Proposez-lui alors de s'amuser à manipuler la pâte à modeler pour tester plein de formes différentes afin de la faire flotter sur l'eau comme un bateau.
- Si, après maints essais, votre enfant ne trouve pas, dites-lui : « *Voudrais-tu des indices pour y arriver ? Et si tu essayais de creuser la pâte à modeler comme une coque de noix ?* »



Déroulement de l'activité

- Après avoir installé votre matériel, demandez à votre enfant : « *Sais-tu ce qui va se passer si je mets ces objets dans l'eau ?* » S'il ne répond pas, faites-lui observer que le bouchon reste sur la surface : il flotte, tandis que le clou va au fond de l'eau : il coule.
- En lui montrant la pâte à modeler, invitez-le à se demander ce qu'elle fera une fois plongée dans l'eau et à le vérifier par lui-même.

Les conseils

- Sur le même thème, vous pouvez orienter votre enfant sur un autre défi : chercher comment faire couler une barquette (boîte d'œufs qui flotte) en expérimentant par lui-même différents moyens.
- Dans votre verbalisation, aidez votre enfant à percevoir la différence entre ce qu'il pense obtenir et ce qu'il observe réellement (flotte/coule).

Compter avec les dominos

dès
3 ans

Matériel nécessaire

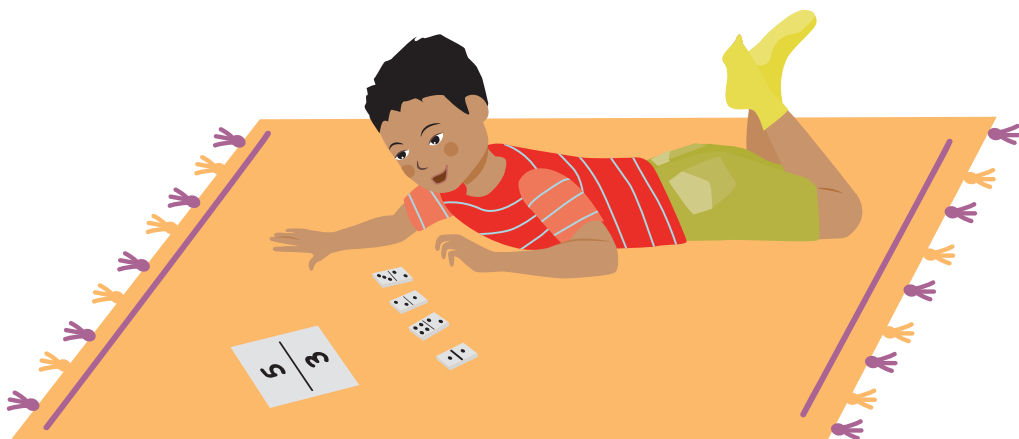
- Un jeu de dominos
- Du papier cartonné blanc
- Un feutre noir
- Un plateau ou un tapis de travail

Acquisitions favorisées

- Discrimination visuelle
- Connaissance des nombres et préparation au calcul
- Confiance en soi

Ressources mobilisées

- Attention, concentration
- Classement et traitement d'information
- Pensée logique, organisation



Préparation de l'activité

- Sélectionnez une combinaison simple, par exemple 5/3. Inscrivez-la au feutre sur le papier au format d'une carte à jouer. Récupérez dans le jeu les quatre pièces suivantes : $3/2$; $2/1$; $4/2$ et $1/1$. N'hésitez pas à faire vos propres combinaisons sans toutefois dépasser le nombre 6.
- Installez sur le tapis les 4 pièces sur une ligne et au-dessus à droite le carton.

Déroulement de l'activité

- Dites à votre enfant : « *Nous allons jouer aux dominos en respectant certaines règles, es-tu d'accord ?* ».
- Exposez-lui la consigne : « *Tu vois, cette carte indique une quantité en haut et en bas. Peux-tu poser dessus les dominos qui permettent d'avoir cette quantité ?* »

Les conseils

- Si c'est trop compliqué pour votre enfant, indiquez un nombre en pointant x doigts de votre main gauche, même chose avec la main droite et demandez à votre enfant de vous donner, parmi une sélection, le domino qui correspond à cette combinaison.
- À l'inverse, avec un enfant plus âgé, il vous suffit de complexifier : utiliser 3 dominos et des nombres jusqu'à 10 et, pourquoi pas, jouer à faire des premières additions.

Les arbres ont-ils soif ?

dès
4 ans



Matériel nécessaire

- 2 branches du céleri le plus frais possible
- Du colorant alimentaire (bleu ou rouge)
- Un compte-gouttes
- 2 récipients transparents



Acquisitions favorisées

- Construction de la pensée logique
- Découverte du monde vivant
- Confiance en soi
- Maîtrise du langage



Ressources mobilisées

- Curiosité, observation, attention
- Discrimination visuelle
- Motricité fine



★ Déroulement de l'activité

- Après vous être assuré d'avoir le matériel à la maison, saisissez l'occasion d'être dehors dans la nature ou dans un parc pour demander à votre enfant s'il pense que les arbres ont soif eux aussi. Ajoutez : « *Voudrais-tu savoir si les arbres boivent de l'eau comme toi et moi, et comment le font-ils ?* »
- De retour à la maison, dites-lui : « *Veux-tu m'aider à réaliser cette expérience, pour voir si les arbres boivent eux aussi ?* ».
- Coupez le bas des branches de céleri pour avoir une extrémité très fraîche.
- Invitez votre enfant à remplir l'un des deux récipients avec de l'eau et à mettre quelques gouttes de colorant alimentaire dedans avec le compte-gouttes. Demandez-lui ensuite de placer à l'intérieur une branche de céleri et de mettre l'autre dans le récipient vide. Dites-lui « *Que penses-tu qu'il va se passer maintenant ?* »
- Demandez-lui de bien observer de temps en temps et de revenir régulièrement voir comment évoluent ces branches. En fin de journée, invitez-le à verbaliser ses observations : « *Vois-tu un changement ? Que se passe-t-il ? D'après toi, l'eau a-t-elle été bue par le céleri ?* »
- Après quelques jours, faites-lui observer et décrire la branche laissée à l'air libre. Incitez-le à faire des commentaires. S'il n'en a pas, dites-lui « *Que penses-tu qu'il arrive à cette plante lorsqu'elle ne peut pas boire d'eau ?* »

Le conseil

- Soyez patient, selon l'état de la plante, la coloration des feuilles peut prendre de quelques heures à 2 jours.

Comparer des longueurs

dès
5 ans



Matériel nécessaire

- Un bout de ficelle
- Un morceau de laine enroulée
- Un câble électrique
- De la corde
- Un fil chenille
- Une guirlande
- Du scotch



Acquisitions favorisées

- Discrimination visuelle
- Reconnaissance de la longueur (grandeur)
- Enrichissement du vocabulaire
- Construction de la pensée logique



Ressources mobilisées

- Concentration
- Classement et traitement d'information
- Volonté



Déroulement de l'activité

- Sélectionnez vos morceaux de fils en veillant à avoir des longueurs différentes de chaque.
- Dites à votre enfant : « *J'ai besoin de savoir parmi ces objets quel est celui qui est le plus court. Voudrais-tu chercher pour me le donner ?* ».
- Demandez-lui s'il sait comment il peut s'y prendre. Invitez-le à dérouler tous les fils et à les comparer entre eux ou un à un.
- Quand il a réussi, poursuivez en appelant l'objet le plus long.
- Une autre fois, vous pouvez lui demander de tous les classer du plus petit au plus grand en utilisant comme point de départ le bord gauche d'un carton ou de la table et en les scotchant dessus.



Les conseils

- En variant, vous pouvez en glisser deux de même longueur et l'amener à observer deux fils de même longueur.
- Si votre enfant est très à l'aise, introduisez une bande de papier pour effectuer le mesurage (compter le nombre de bandes de papier pour connaître la longueur).

Mesurer la croissance d'une plante

dès
4 ans

Matériel nécessaire

- Une plante type amaryllis ou jacinthe en pot
- Ou bien, si vous souhaitez la planter vous-même : un bulbe d'amaryllis, un pot d'environ 20 cm percé au fond, du terreau, quelques cailloux ou billes d'argile
- 10 bandelettes de papier prédécoupées (2 cm sur 20 cm)
- Un tableau ou une frise où coller les bandelettes
- Du papier
- Des crayons/feutres
- Une paire de ciseaux

Acquisitions favorisées

- Construire le concept de taille
- Donner du sens à la mesure (et au nombre)
- Construction de la pensée logique et de la notion de temps
- Découverte du monde vivant

Ressources mobilisées

- Observation, patience
- Organisation, planification, traitement d'informations

★ Déroulement de l'activité

- Si vous faites la plantation vous-même, verbalisez bien chaque étape et faites participer votre enfant. Faites-lui manipuler le bulbe, demandez-lui de disposer les billes ou graviers au fond du pot, puis le terreau, de poser le bulbe dessus et remettre un peu de terre pour laisser la moitié du bulbe à l'air libre.
- Dites à votre enfant : « Nous allons essayer de faire pousser ce bulbe pour qu'il donne de magnifiques fleurs. Il va falloir l'arroser, et venir observer régulièrement ce qui se passe. Il faudra surveiller, être attentif,

attendre, encore attendre pour voir apparaître les fleurs. »

- Dites-lui que les fleurs ne pourront venir que si la plante pousse suffisamment. Demandez-lui de vérifier par lui-même qu'elle grandit en mesurant la hauteur de la tige. Montrez-lui, avec une bandelette comment faire : « Tu mets la bandelette au ras de la terre et tu marques au feutre l'endroit le plus haut de la tige. Puis, tu la découpes, tu la colles sur cette frise et marques la date. »

- Faites la première en même temps que vous expliquez cela. « *Voudrais-tu bien faire cela chaque fois après la piscine ou après la musique, de retour de chez mamie ?* » Donnez-lui un repère temporel déjà utilisé dans vos routines pour réaliser deux mesures par semaine.
- Si votre enfant oublie, rappelez-lui et invitez-le à observer : « *Que vois-tu ? qu'y a-t-il de plus que la dernière fois ?* »
- Lorsque la plante a fleuri (6 semaines après environ), faites-lui observer grâce aux bandelettes si la croissance est régulière ou si elle s'accélère avec le temps. Continuez vos observations successives. Cela permettra à votre enfant de voir la plante faner et à vous d'expliquer le cycle de la vie végétale.



Les conseils

- Vous pouvez également construire un calendrier/frise en identifiant déjà les dates auxquelles votre enfant devra reporter les mesures.
- Pourquoi ne pas inviter votre enfant à dessiner la plante de temps en temps, cela vous permettra, à la fin, de retrouver l'ordre des étapes.

Manipuler les barres numériques

dès
4 ans

Matériel nécessaire

- 10 barres de 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, et 100 cm de couleur rouge et bleue en alternance tous les 10 centimètres que vous pouvez acheter
- Ou bien, si vous souhaitez les fabriquer par vous-même : des

tasseaux de bois de section carrée de 1,8 cm à 2,5 cm coupés aux dimensions, de la peinture rouge et bleue, une règle, des bandes de masquage, un crayon

- Du papier cartonné blanc
- Un feutre noir

Acquisitions favorisées

- Discrimination visuelle
- Connaissance des nombres et préparation au calcul
- Initiation au concept de quantité et d'unité

Ressources mobilisées

- Attention, concentration
- Mémoire
- Pensée logique, organisation

Préparation de l'activité

- Pour fabriquer vos barres, inscrivez une marque au crayon sur vos barres tous les 10 cm puis protégez avec du ruban de masquage les zones destinées au bleu afin de peindre vos bandes rouges sur les 4 faces. Toutes les barres commencent par du rouge et le bleu en alternance donc la 1^{re} barre de 10 cm est rouge intégralement. La 2^e barre de 20 cm est rouge sur 10 cm et bleue sur 10 cm, la 3^e barre rouge, bleue et rouge et ainsi de suite.

- Quand votre peinture rouge est sèche, faites la même chose avec le bleu.
- Découpez 10 cartes dans le papier aux dimensions d'environ 8 x 12 cm et inscrivez au feutre les nombres 1 à 10 (1 nombre par carte).

★ Déroulement de l'activité

- Dites à votre enfant que vous avez une nouvelle activité à lui proposer avec de jolies barres de bois rouges et bleues : « Ces barres sont en désordre. Pourrais-tu les classer de la plus petite à la plus grande en plaçant toujours un côté rouge sur la gauche ? »
- Lorsqu'il a fini, prenez chaque barre en main avant de la lui donner en désignant les nombres : « Voilà, cela n'est le nombre 1. »
- Puis, prenez la barre 2 et montrez le 1 (la zone rouge) puis le 2 (la zone bleue). Prenez la 3^e barre et remontrez le 1 (rouge), le 2 (bleu) et le 3 (rouge).
- À la 4^e barre, montrez les zones de couleur et demandez à votre enfant de vous désigner les nombres. Poursuivez les autres nombres une autre fois sauf si votre enfant les maîtrise déjà bien.
- Un autre jour, demandez simplement à votre enfant de vous rapporter trois barres : le 3, le 5 et le 8 par exemple. À réitérer de temps en temps.
- Pour une séquence ultérieure, demandez à votre enfant de mettre sur la barre l'étiquette du nombre qui lui correspond de 1 à 10. S'il n'est pas sûr, invitez-le à vérifier en comptant sur ses doigts.



Les conseils

- Ces barres peuvent être le support de premières additions.
- Si votre enfant se lance dans un jeu de construction avec les barres, laissez-le faire. Vous reparlerez des nombres un autre jour.

Trier par couleur

dès
3 ans

Matériel nécessaire

- Des bouchons identiques ou des jetons de différentes couleurs (comme ceux des bouteilles d'eau par exemple)
- Un mélange de perles de différentes couleurs (> 4 ans)
- Un mélange de boutons de tailles et couleurs variées (> 5 ans)
- Un grand bol
- 3 ou 4 petites coupelles
- Un petit plateau ou tapis de travail

Acquisitions favorisées

- Construction de la pensée logique
- Motricité fine
- Confiance et estime de soi

Ressources mobilisées

- Observation, attention
- Discrimination visuelle
- Classement d'informations

★ Déroulement de l'activité

- Rassemblez vos bouchons de 3 couleurs différentes dans le grand bol et disposez-les sur le plateau/tapis aux côtés des 3 coupelles vides.
- Dites à votre enfant que vous avez un nouveau jeu à lui proposer : « Tu vois, dans ce bol, il y a des bouchons de plusieurs couleurs. Peux-tu me dire de quelles couleurs sont-ils ? Pourrais-tu remettre de l'ordre et rassembler tous

les bouchons d'une même couleur ? Tu auras fini lorsque le bol sera vide et que chaque bouchon sera placé dans une coupelle avec les autres bouchons de même couleur. » Demandez-lui s'il souhaite que vous fassiez les premiers ensemble.

- Si votre enfant se trompe, dites-lui simplement : « Es-tu sûr que celui-ci est à la bonne place ? ».

Les conseils

- Cette activité, souvent appréciée des plus jeunes, n'en est pas moins intéressante. Au travers d'une chose aussi simple que trier les couleurs, votre enfant entraîne sa logique, il ordonne selon une différence.
- Lorsque votre enfant maîtrise bien, vous pouvez augmenter le nombre de couleurs, puis introduire les perles et, enfin, des pièces de couleurs et de tailles différentes comme les boutons ou encore lui proposer de faire la même chose avec des pinces.

Le jeu de la pesée

de 3
à
6 ans

Matériel nécessaire

- Un cerceau, un cercle de couleur ou encore un tapis
- Une sélection d'objets de la maison : une plume, un carton vide, 1 kg de sucre, une boîte de 6 œufs (pleine), une bouteille remplie d'eau (50 cl), un sac de pommes de terre (> 2 kg), 1 pomme, 1 paquet de chips
- Une balance de cuisine

Acquisitions favorisées

- Exploration du monde
- Construction de la pensée logique
- Découverte de la notion de masse

Ressources mobilisées

- Raisonnement
- Observation, tri de données
- Volonté, concentration

Déroulement de l'activité

- Proposez à votre enfant de jouer à un jeu très prisé des adultes qui s'appelle « le jeu de la pesée » ou de « la bourriche », qui consiste à estimer le poids d'un objet. « *Quand tu ne peux pas porter un objet, dirais-tu que cet objet est lourd ? Et lorsque tu peux le porter tout seul en courant, qu'il est léger ?* »
- S'il a 3 ans, contentez-vous de demander à votre enfant de trier les objets sur le tapis/dans le cerceau en les soupesant selon qu'ils sont lourds ou légers.
- S'il a 4 ans, demandez-lui de soulever chacun des objets et de vous apporter l'objet le plus léger et le plus lourd de la sélection.
- Quand c'est fait, dites : « *Comment pourrait-on être sûr de son poids ?* » Écoutez et expérimentez avec lui ses propositions puis ajoutez : « *Voudrais-tu les peser sur la balance ?* »
- Enfin, s'il est plus âgé, demandez-lui de vous désigner, selon lui, l'objet le plus léger, le plus lourd et d'évaluer leur poids. Puis, demandez-lui de les trier du plus léger au plus lourd et de le vérifier par la pesée.

Compter avec les galets

dès
4 ans

Matériel nécessaire

- Une feuille de papier cartonné blanc
- Un feutre noir
- Des galets multicolores de 10 couleurs différentes au moins (ou encore des perles plates décoratives, des bonbons plats multicolores)
- Un plateau ou un tapis de travail
- Une jarre

Acquisitions favorisées

- Discrimination visuelle
- Connaissance des nombres (symbole graphique, quantité)
- Motricité fine

Ressources mobilisées

- Attention, concentration
- Classement et traitement d'information
- Pensée logique, organisation



✂ Préparation de l'activité

- Tracez sur votre feuille cartonnée 11 lignes et 2 colonnes pour occuper tout l'espace : une toute petite colonne à gauche dans laquelle vous écrivez les nombres de 1 à 10 en partant du haut vers le bas. Laissez tout l'espace libre dans la colonne de droite pour placer les galets.
- Installez sur le tapis/plateau la feuille et les galets/perles dans une jarre à côté.

★ Déroulement de l'activité

- Proposez à votre enfant un nouveau jeu avec des galets/perles de couleur :
« Le jeu consiste à poser des galets sur chaque ligne et à poser le nombre indiqué par le chiffre. Tu peux choisir la couleur que tu souhaites pour chaque nombre. As-tu compris ? À toi de mettre le nombre de galets en face du nombre correspondant dans une seule et même couleur. »
- Proposez-lui de faire ensemble les deux premiers : « Voudrais-tu que je commence pour te montrer ? »

Le conseil

- Il est également possible de proposer cette activité avec des galets monochromes. Dans ce cas, mettez-en dans la jarre le nombre exact nécessaire, c'est-à-dire 55.

Réfléchir avec les gommettes

de 3
à
6 ans

Matériel nécessaire

- Du papier blanc cartonné
- Des gommettes type étoiles, cœurs, ronds (une seule couleur par forme)
- Un feutre noir

Acquisitions favorisées

- Connaissance des nombres et préparation au calcul
- Construction de la pensée logique
- Confiance et estime de soi

Ressources mobilisées

- Concentration
- Mémoire

Préparation de l'activité

- Prenez 2 feuilles A4. Divisez-les chacune en 8 pour faire 2 x 8 cartes de 7,5 x 10,5 cm. Vous en utiliserez 12.
- Pour le total 5 : écrivez sur une carte au feutre en gros le nombre 5. Disposez sur une autre 1 étoile de couleur, 2 sur une autre, 3 sur une autre et laissez une carte vierge.
- Pour le total 10 : procédez de même. Écrivez 10 sur une carte et avec des gommettes cœur, mettez-en 1 sur une carte, 3 sur une autre, puis 4, 7, 8 et 10 cœurs.

★ Déroulement de l'activité

- Invitez votre enfant à faire un jeu avec des gommettes. Posez devant vous la carte du nombre 5, puis installez les 4 autres cartes et mettez à sa disposition les gommettes.
- Dites-lui : « *Le jeu consiste à coller des gommettes sur les cartes pour qu'il y en ait 5 sur chaque carte. Pourrais-tu me montrer comment tu comptes jusqu'à 5 ?* »

S'il ne sait pas, proposez-lui de compter ensemble plusieurs fois et laissez-lui tenter l'activité.

- Lorsque votre enfant maîtrise ce niveau de difficulté, passez aux cartes 10. Soyez inventif pour vous adapter au niveau de votre enfant.

Les conseils

- Avec un enfant de 5 ans, vous pouvez le faire travailler sur la répartition en lui donnant par exemple 12 gommettes et 3 cartes dont 1 comporte 1 gommette, une autre 2 et la 3^e 3. Demandez-lui de placer ses 12 gommettes pour qu'il y ait autant de gommettes sur chaque carte.
- Veillez bien à utiliser des gommettes d'une seule forme et couleur par activité afin que votre enfant puisse bien se concentrer sur le comptage.

Confectionner deux gâteaux au yaourt

de 4
à
6 ans

Matériel nécessaire

- Du papier blanc cartonné A4 ou A3
- Une imprimante couleurs
- Des crayons
- Les ingrédients des deux gâteaux :
6 œufs, 2 sachets de levure chimique,
de la farine, du sucre, 2 yaourts, de
l'huile de colza, tournesol ou olive
- Un saladier
- Une cuillère ou un fouet
- 2 moules à cake
- Des pots de yaourt vides
- Un four à disposition

Acquisitions favorisées

- Connaissance des nombres
et préparation au calcul
- Initiation au concept de quantité
et de proportionnalité
- Enrichissement du langage
- Confiance et estime de soi

Ressources mobilisées

- Concentration
- Mémoire
- Pensée logique, organisation

✂ Préparation de l'activité

- Éditez sur une feuille A4 un tableau à 2 colonnes et 7 lignes : à gauche sur la 1^{re} ligne mettez le titre « Ingrédients » et sur les suivantes « 4 pots de farine », « 2 pots de sucre », « 1 pot d'huile », « 3 œufs », « 1 paquet de levure chimique », « 1 yaourt ».
 - Disposez sur la 2^e colonne, en face de chaque ingrédient la photo qui le représente : 4 pots de yaourt et un paquet de farine, 2 pots de yaourt et le paquet de sucre, etc.
- Cela donne :**
- « Mélanger les [photo œufs] avec [photo sucre] » ;
 - « Ajouter [photo huile] et mélanger » ;
 - « Ajouter [photo farine levure yaourt] » ;
 - « Mélanger » ;
 - « Verser dans [photo moule] » ;
 - « Cuire au [photo four] 160°C pendant 40 minutes ».
- Rassemblez vos ingrédients et matériels.



★ Déroulement de l'activité

- Proposez à votre enfant de préparer lui-même les gâteaux que vous allez manger avec vos/ses amis ou en famille : *« Es-tu d'accord de préparer toi-même des gâteaux au yaourt pour nos invités ? Un seul gâteau ne suffira pas, il nous faut en préparer deux pour que chacun puisse avoir une part ».*
- Demandez-lui de préparer l'ensemble des ingrédients nécessaires pour réaliser deux gâteaux.
- Passez chacun en revue l'un après l'autre. *« Combien nous faut-il de farine ? Veux-tu que je te rappelle combien il faut de pots de yaourt de farine pour faire un gâteau ? »*
- Dites-lui tout en lui montrant l'affiche des ingrédients et en comptant de 1 à 4 les pots avec vos doigts : *« Tu vois, il faut 1, 2, 3, 4 pots de farine pour faire un seul gâteau au yaourt. Peux-tu préparer le nombre de pots pour 2 gâteaux ? »* Continuez ainsi de suite jusqu'à avoir tous vos ingrédients.
- Demandez alors à votre enfant :
 - « Voudrais-tu dessiner pour moi la liste des ingrédients avec le bon nombre de pots pour que la prochaine fois, on connaisse déjà les bonnes quantités ? »
- Réalisez ensuite la préparation en vous reportant à la fiche recette :
 - « Sais-tu par quoi on doit commencer ? Veux-tu le regarder ou que je te le lise ? Et ensuite, que fait-on ? »
- Suivez l'affiche ensemble en lisant pour lui les verbes de la recette et en lui montrant, à chaque fois, à quelle étape vous en êtes.

Le conseil

- Adaptez cette activité à l'âge de votre enfant : à partir de 5 ans, vous pouvez lui demander de calculer les ingrédients pour réaliser 3 ou 4 gâteaux et, lorsqu'ils sont cuits et refroidis, de les partager en 8 parts égales afin que chacun ait la même quantité de gâteau à manger.

Se servir d'une poutre du temps

dès
4 ans

Matériel nécessaire

- Du papier blanc cartonné A4
- Une imprimante couleurs
- Un rouleau de scotch
- Des pinces à linge, punaises ou pastilles adhésives
- De la ficelle à linge (en option)

Acquisitions favorisées

- Intégration de la notion de temps : se repérer, identifier les jours, les mois, les saisons, le passé, présent, avenir
- Préparation à l'histoire
- Confiance et estime de soi

Ressources mobilisées

- Concentration
- Mémoire
- Pensée logique, organisation

Préparation de l'activité

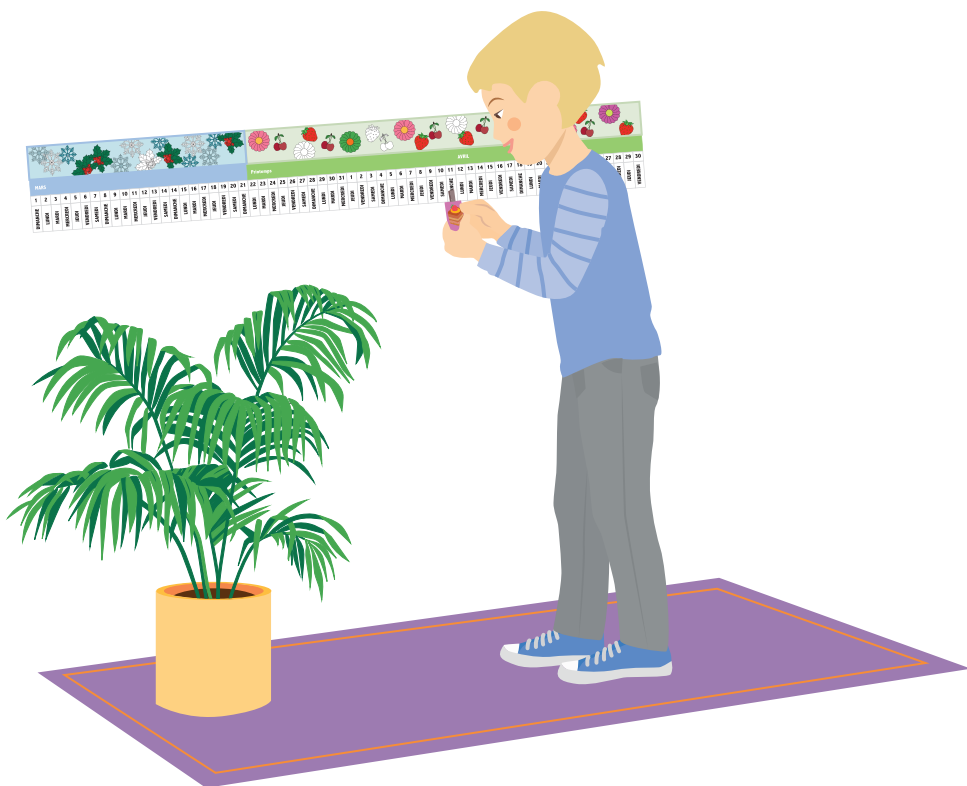
- En vous aidant par exemple des ressources téléchargeables sur Internet (vous reporter à la rubrique Ressources utiles p. 217), imprimez 12 feuilles A4 (format paysage) : un mois pour chaque page avec une colonne pour chaque jour en laissant 2/3 d'espace libre au-dessus.
- Éditez également des dessins à colorier représentant les caractéristiques de chacune des 4 saisons ou chacun des 12 mois de l'année que vous collez ou ajoutez à vos pages mensuelles.
- Imprimez des étiquettes avec un gâteau et des bougies par exemple pour illustrer l'anniversaire, un sapin pour illustrer Noël, une couronne des rois, une valise pour le départ en vacances, etc.

✂ Préparation de l'activité (suite)

- Le jour de l'installation, proposez à votre enfant de vous aider à décorer un calendrier que vous allez afficher dans la maison et qui restera toute une année. Expliquez-lui qu'il représente tous les jours de l'année. Invitez-le par exemple à colorier des dessins représentant les activités, fruits, légumes de chaque saison ou de chaque mois.
- Collez vos mois entre eux à l'aide du scotch sur la face arrière, de sorte que les 365 jours de l'année se suivent à l'horizontale.
- Accrochez la frise au mur ou le long d'un fil à linge à hauteur des yeux de votre enfant.
- Demandez-lui de retrouver sa date d'anniversaire sur la poutre et d'y coller une étiquette.
- Expliquez-lui que ce calendrier s'appelle une poutre du temps, que vous allez quotidiennement l'utiliser pour vous repérer dans le temps et signaler les événements importants du mois.

★ Déroulement de l'activité

- Demandez à votre enfant de vous lire sur le calendrier quel jour aura lieu Noël, la chandeleur ou une autre date mentionnée.
- Proposez-lui de coller sur le jour d'aujourd'hui ou un jour à venir une étiquette en lien avec un événement, une sortie par exemple.
- Incitez-le à calculer le nombre de jours restant avant un départ en vacances, avant l'été ou encore demandez-lui de coller une gommette jaune sur tous les jours de vacances.



Le conseil

- Soyez inventif : vous pouvez coller des gommettes de couleur au lieu des étiquettes si vous inventez votre codage : rouge pour un anniversaire, vert pour une sortie dans la nature ou autre.

Intelligence

visuelle

et spatiale

Les jeux de tangram

dès
4 ans

Matériel nécessaire

- Du papier cartonné de couleur (ou papier cartonné blanc et crayons de couleur)
- Une paire de ciseaux

Acquisitions favorisées

- Manipuler et reconnaître des formes simples
- Découvrir des formes géométriques et des ordres de grandeurs par le concret
- Se repérer dans l'espace

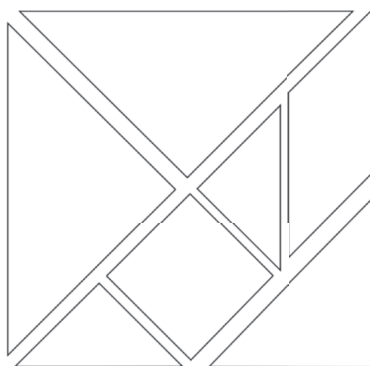
Préparation de l'activité

- Photocopiez le gabarit suivant avec un taux d'agrandissement de 50 %.
- Découpez les polygones.
- Rassemblez des empreintes.
- Éditez quelques modèles de tangram adaptés à l'âge (voir ci-après).

- Le gabarit de base (patron du tangram) ci-dessous
- Des modèles d'empreintes et de formes évolutives

Ressources mobilisées

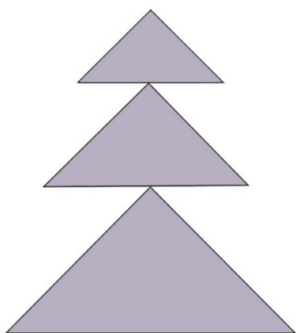
- Réflexion
- Observation, déduction
- Patience



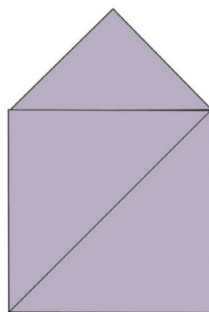
★ Déroulement de l'activité

Avec un enfant de 3 ans

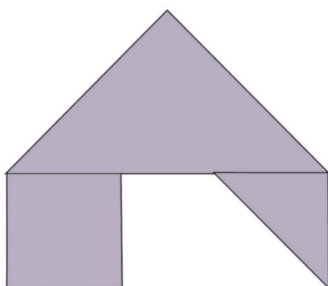
- Dites à votre enfant que vous lui proposez un nouveau jeu. Présentez-lui les différentes pièces. Demandez-lui d'en faire librement quelque chose avec, ce qu'il souhaite.
- La fois suivante, proposez-lui de reproduire l'une des formes suivantes en extrayant du jeu les 3 pièces nécessaires (taux d'agrandissement identique).
- Poursuivez autant de séances que de formes.



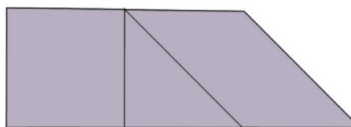
Le sapin



La maison



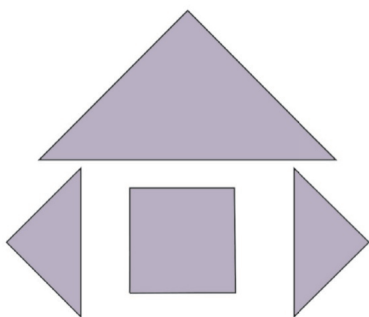
Le cirque



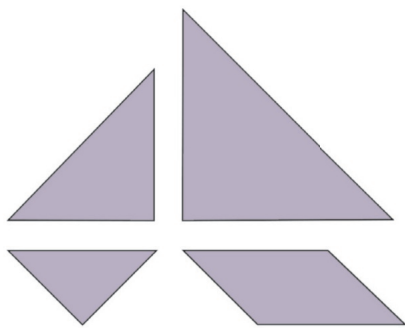
Le TGV

**Avec un enfant de 4 ans
(4 ou 5 pièces)**

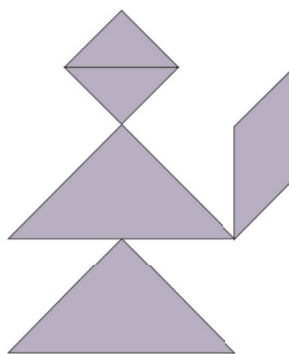
- Présentez à votre enfant les différentes pièces. Demandez-lui de construire une forme de manière à ce que les pièces se touchent sans se chevaucher ni soient posées les unes sur les autres.



- La fois suivante, demandez-lui de choisir les pièces afin de poser les bonnes formes sur les empreintes suivantes.



- Invitez-le enfin à reproduire de lui-même des formes simples qui utilisent 5 pièces.



Les conseils

- Dès 5 ans, vous pouvez proposer de reproduire des figures à 7 pièces.
- Vous allez trouver beaucoup de modèles de tangram multicolores. En utilisant une seule couleur, l'enfant peut plus facilement se concentrer sur les différences de forme.
- Le patron peut être imprimé sur un papier cartonné blanc. Vous pouvez alors proposer à votre enfant de colorier les formes de la couleur de son choix.

Reconstituer des images

de 3
à
6 ans

Matériel nécessaire

- Du papier cartonné blanc
- Une imprimante couleurs

- Une paire de ciseaux
- Un tapis d'activité

Acquisitions favorisées

- Observation, discrimination du sens visuel
- Préparation de l'œil à la recherche d'indices
- Découverte et connaissance du monde
- Confiance en soi

Ressources mobilisées

- Classement, tri, raisonnement
- Langage, pensée logique

Préparation de l'activité

- Choisissez 3 images simples, en couleurs, sur la hauteur : par exemple un animal, un objet de la vie quotidienne, un jouet. Éditez-les au format 10 x 18 cm par exemple.
- Découpez-les chacune en deux moitiés égales.
- Installez le tapis d'activité, prenez vos images et mélangez-les.

Déroulement de l'activité

- Dites à votre enfant que vous avez un jeu à lui proposer. « Regarde, j'ai des images qui représentent des objets/ animaux. Malheureusement, elles ont été coupées en deux. Chacune cherche son autre moitié. Pourrais-tu les rassembler pour qu'on puisse retrouver les objets/ animaux ? »
- Lorsque votre enfant a fini, profitez de ce jeu pour l'inviter à identifier et nommer les objets représentés.

Le conseil

- Lorsque votre enfant grandit, adaptez-vous en ajoutant des images : passez de 3 à 6 puis complexifiez-les et diminuez leur dimension. Pour un enfant de 5 ans, donnez-lui pour consigne de reconstituer des photos d'une même thématique, par exemple que des paysages ou que des fleurs...

Reconnaître les formes

dès
3 ans

Matériel nécessaire

- Du papier cartonné blanc
- Une imprimante couleurs
- Une paire de ciseaux
- Un tapis de travail ou une nappe de papier

Acquisitions favorisées

- Raffinement du sens visuel
- Construction de la pensée logique
- Découverte de formes géométriques simples, préparation de l'œil à la symétrie et la géométrie

Ressources mobilisées

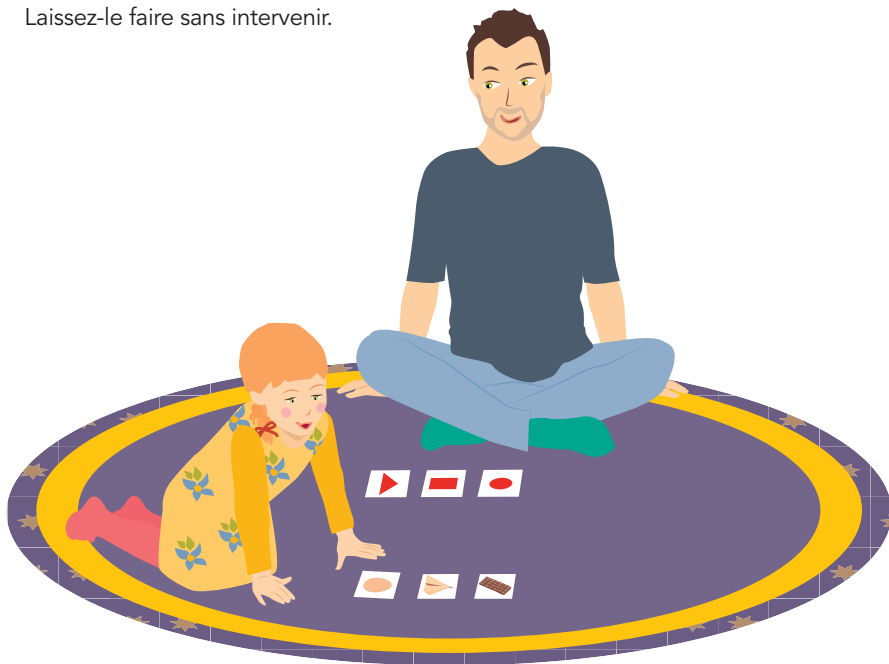
- Concentration
- Pensée abstraite
- Tri, catégorisation de données

Préparation de l'activité

- Éditez sur un format carte 8 x 8 cm chaque figure suivante : triangle, rond, carré, rectangle, trapèze, ovale ou encore étoile, pentagone dans la même couleur.
- Recherchez sur Internet des images d'objets issus du quotidien, de l'architecture, de la nature ou autres exprimant clairement une forme choisie : par exemple un œuf, un galet, une baignoire (forme ovale), une enveloppe, une porte, une fenêtre, un lit, une tablette de chocolat (forme rectangulaire), etc.
- Vous pouvez aussi télécharger gratuitement des fichiers PDF déjà constitués. Pour cela, reportez-vous à la rubrique Ressources utiles en p. 217.
- Installez votre tapis ou nappe au sol, positionnez à gauche de cet espace 3 ou 4 formes de votre choix l'une au-dessus de l'autre et étalez tout à droite en vrac les images correspondantes. Gardez les autres formes pour une autre séance d'activité.

★ Déroulement de l'activité

- Invitez votre enfant à vous rejoindre : « *Regarde, ici à gauche tu as 3 figures.* » Désignez le rond et demandez-lui s'il sait comment s'appelle cette figure. Nommez-la « rond » ainsi que les deux autres. Puis, dites-lui que toutes les images du tas sont à trier : chacune va sur l'une de ces 3 lignes. « *Ces images montrent une figure qui est soit le rond, le carré ou le triangle, pourrais-tu les trier ?* » Laissez-le faire sans intervenir.
- Quand il a fini, s'il a fait des erreurs, demandez-lui de vous expliquer comment il a trié. S'il vous répond « par couleur », vous lui reproposerez cette activité un peu plus tard.



Le conseil

- Si votre enfant a 5 ans ou plus, vous pouvez débiter l'activité avec 6 à 7 formes différentes.

Dégradé chromatique

dès
4 ans

Matériel nécessaire

- Au choix : du papier cartonné blanc ou des étiquettes autocollantes et des morceaux de carton ou de contreplaqué rectangulaire aux dimensions 6 x 3 cm ou 7 x 4 cm
- Une imprimante couleurs
- Une paire de ciseaux
- Un tapis d'activité

Acquisitions favorisées

- Raffinement sensoriel, enrichissement du langage
- Préparation aux arts plastiques et éveil du sens esthétique
- Construction de la pensée logique

Ressources mobilisées

- Observation, concentration, réflexion
- Volonté

Préparation de l'activité

- À partir d'un document téléchargeable gratuitement (vous reporter à la rubrique Ressources utiles en p. 217), éditez les 7 rectangles de nuances de la couleur bleue pour commencer, puis rouge, jaune et ensuite vert, orange, violet, marron et noir soit sur le papier cartonné soit sur les étiquettes que vous collerez sur vos supports rectangulaires.

★ Déroulement de l'activité

- Installez le tapis d'activité et proposez à votre enfant un jeu avec les couleurs.
« Par laquelle veux-tu commencer ?
Le bleu, le rouge ou le jaune ? »
Laissez-lui choisir et allez chercher vos 7 rectangles nuanciers. Sinon, commencez par le bleu et dites : « Je voudrais te montrer la couleur bleue. D'après toi, tous ces morceaux sont-ils bleus ? » Expliquez-lui qu'il existe plusieurs nuances de bleu. Désignez le morceau le plus clair : « Tu vois, lorsqu'il y a beaucoup de blanc dans

le bleu, il devient plus clair, comme le ciel. »

- Ensuite, dites que vous les replacez dans l'ordre du plus foncé au plus clair. Disposez-les lentement de gauche à droite, sans parler. Puis mélangez-les et demandez à votre enfant de les remettre dans le bon ordre.
- Un autre jour, faites la même chose avec le jaune, puis le rouge, avant de commencer les secondaires : vert, orange, violet puis rose, marron et noir.



Le conseil

- Si vous ne souhaitez pas vous lancer dans cette fabrication, vous pouvez, avec un peu de peinture, constituer une roue en carton avec 6 secteurs d'une nuance de couleur et préparer 6 pinces à linge de la même nuance. Invitez alors votre enfant à mettre la bonne pince sur la nuance correspondante.

Chercher l'intrus

dès
3 ans

Matériel nécessaire

- Des objets du quotidien en diversité suffisante : des chaussettes de tailles et couleurs différentes, différents couverts, des crayons de couleurs

variées, des miniatures d'animaux de différentes espèces, etc.

- Un tapis d'activité

Acquisitions favorisées

- Connaissance du monde
- Capacité de catégorisation nécessaire pour se repérer, mémoriser, maîtriser le langage...
- Préparation à la lecture

Ressources mobilisées

- Observation, concentration
- Pensée abstraite, déduction

Préparation de l'activité

- Rassemblez quelques objets semblables et ajoutez-en un autre qui soit du même univers mais pas de la même catégorie : par exemple, au milieu des chaussettes, introduisez un petit vêtement du type tee-shirt ou bonnet. Regroupez des miniatures

d'animaux et au milieu une figurine de personnage ou encore uniquement des petites voitures et un trousseau de clés.

- Installez le tapis d'activité et disposez une première série d'objets.

Déroulement de l'activité

- Proposez à votre enfant un nouvel amusement. Dites-lui en touchant les chaussettes : « *Regarde bien, dans tous ces objets, il y a un intrus. Montre-moi l'objet qui ne se porte pas aux pieds.* » Ou, si vous avez choisi les couverts : « *Montre-moi l'objet qui ne sert pas à prendre la nourriture.* »

- Lorsque des séries simples sont maîtrisées, vous pouvez complexifier au fil du temps en ne sélectionnant par exemple que des fruits de couleur rouge et une banane. Donnez alors pour consigne : « *Montre-moi le fruit qui n'est pas rouge, l'animal qui ne vole pas, le légume qui n'est pas une racine, le fruit qui n'a pas de noyau, etc.* ».

Le conseil

- Ne sous-estimez pas la puissance de ce jeu simple pour développer les facultés cognitives de votre enfant.

Explorer des traces

dès
3 ans

Matériel nécessaire

- Une grande nappe de papier blanche ou des feuilles Canson®
- Des outils variés : éponge, rouleau, fourchette, feuille d'arbre, Lego®, peigne, pinceau, tampon, brosse...
- De la peinture gouache liquide
- Deux supports plastiques pour étaler la gouache (bac peinture)
- Un tablier de protection

Acquisitions favorisées

- Raffinement sensoriel
- Préparation à l'écriture (associer geste et tracé)
- Développement cognitif et social

Ressources mobilisées

- Motricité fine et maîtrise gestuelle
- Langage et expression émotionnelle

Préparation de l'activité

- Installez la nappe au sol, rassemblez les outils et disposez la gouache liquide dans un bac (un bac par

couleur choisie si vous en utilisez plusieurs).

Déroulement de l'activité

- Dites à votre enfant que vous avez une nouvelle activité de peinture à lui proposer. Invitez-le d'abord à regarder les outils, à en choisir un, puis à vous le décrire et le prendre en main. Nommez-le et passez-les ainsi tous en revue. Puis, donnez-lui la consigne : « Trempe un outil dans la peinture et applique-le sur la nappe pour voir la trace qu'il laisse. Tu peux le refaire autant de fois que tu le souhaites. Tu peux aussi essayer tous les outils pour voir s'ils laissent des empreintes identiques ou différentes. »
- Lorsque votre enfant a fini son exploration, invitez-le, si ce n'est pas encore fait, à tremper sa main dans la peinture et à l'appliquer pour visualiser son empreinte.
- Après 15 ou 20 minutes, désignez de votre doigt l'une des traces et incitez votre enfant à retrouver et nommer l'outil qui l'a laissé.

Jeux de puzzle "maison"



Matériel nécessaire

- Du papier cartonné ou papier photo
- De la colle
- Du carton de 2 ou 3 mm d'épaisseur découpé au format A4 ou 210 x 210 mm
- Une imprimante couleurs
- Un cutter
- Un tapis d'activité

de 3
à
6 ans



Acquisitions favorisées

- Structuration de la pensée
- Manipulation des formes et grandeurs
- Confiance en soi



Ressources mobilisées

- Motricité fine
- Effort, volonté, patience



Préparation de l'activité

- Prenez des photos de vos objets familiers et entourage proche : la voiture, les grands-parents, le chien, le doudou. Ou bien cherchez-en d'animaux que votre enfant apprécie par exemple. Imprimez une photo en 2 exemplaires de dimensions soit 16 x 24 cm (pour faire 6 carrés de 8 x 8 cm) soit 18 x 24 cm (pour faire 9 carrés de 6 x 6 cm).
- Gardez une image de côté et collez l'autre sur le carton.
- Tracez au dos vos carrés et découpez les morceaux.

★ Déroulement de l'activité

- Après avoir installé le tapis, soyez enthousiaste en invitant votre enfant à venir découvrir une belle image. Montrez-lui la photo, puis les morceaux de cartons mélangés. Donnez-lui pour consigne de reconstituer l'image avec l'ensemble des carrés.
- Lorsque c'est fait, incitez-le à décrire ce qu'il y a sur l'image : « *Quel est le nom de ce que tu vois sur le puzzle ? Peux-tu me le décrire ?* »
- Dès que votre enfant maîtrise des images simples, introduisez des scènes plus complexes. N'hésitez pas à élaborer un puzzle en photocopiant un tableau, une œuvre d'art et demandez-lui de la reconstituer.



Les conseils

- Si le puzzle d'art est trop compliqué, vous pouvez commencer en retirant uniquement quelques carrés sur l'image.
- Vous pouvez donner à vos pièces des découpes aux formes libres.

Construire une pyramide



Matériel nécessaire

- 10 gobelets réutilisables de couleurs
- Du papier cartonné blanc
- Une imprimante couleurs
- Une boîte ou un carton
- Un tapis d'activité

dès
3 ans



Acquisitions favorisées

- Structuration de la pensée, développement de la logique, compréhension de cause à effet
- Manipulation des formes et grandeurs, aide à la structuration de l'espace
- Confiance en soi



Ressources mobilisées

- Motricité fine, maîtrise gestuelle et coordination oculomotrice
- Concentration, effort, volonté, patience



Préparation de l'activité

- Montez vous-même une pyramide avec 3 gobelets (1 étage), puis 6 gobelets (2 étages) et 10 gobelets (3 étages). Prenez à chaque fois une photo de la construction et imprimez-la sur une fiche cartonnée.
- Placez la 1^{re} fiche et 3 gobelets dans la boîte.

Déroulement de l'activité

- Après avoir installé le tapis et déposé dessus vos gobelets, proposez à votre enfant d'en faire une construction libre.
- Un autre jour, invitez-le à ouvrir la boîte et à sortir ce qui s'y trouve : les 3 gobelets et le modèle de la 1^{re} pyramide.
- Donnez-lui pour consigne : « *Pourrais-tu construire avec les gobelets la figure comme sur le modèle ?* »
- Puis, passez à la figure à 6 pièces en lui précisant de monter les gobelets, étage par étage, comme sur la figure.
- Enfin, proposez-lui le modèle à 10 gobelets.

Les conseils

- N'hésitez pas à proposer une pyramide plus haute à 15 gobelets (4 étages) si votre enfant maîtrise les précédentes.
- Vous pouvez profiter de ces jeux pour demander à votre enfant de compter combien de gobelets comporte sa pyramide.

Sculpter les lettres en pâte à modeler

dès
3 ans

Matériel nécessaire

- Du papier cartonné blanc très épais
- Une imprimante
- De la pâte à modeler d'une couleur

Acquisitions favorisées

- Familiarisation avec le tracé des lettres par une approche sensorielle
- Préparation à l'écriture
- Motricité fine
- Développement cognitif et confiance en soi

Ressources mobilisées

- Agilité sensori-motrice, concentration
- Mémoire perceptive

Préparation de l'activité

- En utilisant une police cursive creuse, imprimez pour commencer la lettre "a" sur la feuille, de sorte qu'elle occupe pleinement la page. Vous

pouvez pour cela vous reporter à la rubrique Ressources utiles en p 217. Puis, vous éditez au fur et à mesure le reste de l'alphabet.

Déroulement de l'activité

- Montrez à votre enfant la feuille, demandez-lui s'il sait de quelle figure il s'agit, et si oui, de quelle lettre il s'agit. Sinon, nommez-la et suivez-en le tracé avec votre doigt.
- Puis, fabriquez un colombin en pâte à modeler. Nommez-le à votre

enfant et demandez-lui d'en faire de même. Donnez-lui enfin la consigne : « *Peux-tu en utilisant la pâte faire une sculpture pour couvrir le tracé, sans dépasser ?* »

- Quand votre enfant a fini, invitez-le bien à renommer la lettre.

Les conseils

- N'en faites pas plus en une fois. Vous aborderez une autre lettre un autre jour.
- Vous pouvez faire la même chose avec les chiffres et, selon les aptitudes de votre enfant, écrire aussi quelques premiers mots courts.

Se repérer sur un plan

dès
4 ans

Matériel nécessaire

- Une feuille Canson® au format A3
- Un feutre noir, des crayons de couleur
- Un mètre, une règle

Acquisitions favorisées

- Savoir se repérer dans l'espace, s'orienter avec un plan
- Faire coïncider la réalité et sa représentation
- Confiance en soi

Ressources mobilisées

- Observation, analyse, raisonnement
- Volonté
- Mémoire perceptive

Préparation de l'activité

- Tracez le plan de votre maison ou de votre jardin à l'échelle sur une feuille A3 et copiez-le pour en avoir plusieurs.

- Dessinez dessus 3 objets repères qui figurent réellement à certains emplacements et ajoutez-en 3 qui ne figurent pas aux emplacements indiqués (par exemple un miroir dans les toilettes, un fauteuil dans la chambre...).

Déroulement de l'activité

- Dites à votre enfant que vous avez un nouveau jeu amusant à lui proposer. « Voilà, sur cette feuille se trouve dessiné le plan de la maison (ou du jardin). Peux-tu me montrer un lieu que tu reconnais ? Où se trouve ta chambre ? Maintenant, va voir tous les objets dessinés sur la carte, colorie uniquement ceux que tu trouves réellement. »
- Une autre fois, complexifiez le jeu en augmentant le nombre d'objets à rechercher et vérifier.
- Puis, lorsque votre enfant maîtrise cette difficulté, (dé)placez quelques objets insolites bien en évidence dans la maison, par exemple, un arrosoir dans votre chambre, un pot de fleurs sur la machine à laver et autre.
- Dessinez ces 3 objets ou plus sur une feuille à part que vous donnez à votre enfant.
- Donnez-lui alors pour consigne de dessiner sur le plan ces 3 objets insolites à l'endroit précis où ils sont situés dans la maison.

Explorer

les images mentales

Matériel nécessaire

- Éventuellement un tirage sur papier de quelques photos : la maison des grands-parents, le parc où vous passez le plus de temps.

de 3
à
6 ans

Acquisitions favorisées

- Capacité de représentation (passer du perceptif au représentatif) et de compréhension
- Appréhension des notions d'espace et de temps
- Sécurité intérieure

Ressources mobilisées

- Mémoire perceptive
- Attention et capacités réflexives

Déroulement de l'activité

- Invitez votre enfant à vous rejoindre dans sa chambre. Dites-lui que vous allez lui apprendre un jeu drôle et qu'il pourra refaire où il voudra quand il voudra sans avoir besoin de rien d'autre que sa tête.
- Demandez-lui de fermer les yeux, de mettre ses mains dessus et de penser à l'endroit où il se trouve, sa chambre. « *Que vois-tu dans ta tête quand tu penses à ta chambre ? Peux-tu me décrire tout ce que tu vois ou entends dans ta tête ? Y a-t-il plusieurs choses ?* » Accueillez ce qui vient, aidez-le un peu en vous focalisant au besoin, au début, uniquement sur en son lit par exemple. Contentez-vous de noter ce qu'il vous dit.

- Après une minute de recherche, dites-lui qu'il peut rouvrir les yeux et que vous allez vérifier ensemble. Amusez-vous à retrouver ce qu'il a mentionné, et à pointer avec humour ce qui a été occulté. Invitez-le à manipuler, les yeux fermés, un objet oublié et à vous le décrire en sensations.
- Une autre fois, faites la même séance dans le salon, la cuisine, puis progressez au fil du temps avec des situations moins proches. Évoquez par exemple la maison de Papi Mamie et dites-lui de vous décrire tout ce qu'il voit dans sa tête en pensant à cette maison. Regardez ensuite attentivement ensemble sa photo, et portez son attention sur un ou deux éléments qu'il n'a pas vus. Évoquez son parc préféré et allez ensuite vérifier sur place. Demandez-lui s'il y a des choses qui sont plus petites ou plus grandes que ce qu'il pensait et à nouveau choisissez par exemple un arbre à toucher les yeux fermés pour en décrire la sensation.

Les conseils

- Faites des séances d'évocation très courtes, 1 à 2 minutes.
- Par ce simple jeu, vous aidez votre enfant à prendre du plaisir avec ses images mentales ce qui l'aidera dans tous ses apprentissages.

Fabriquer une maquette

dès
5 ans

Matériel nécessaire

- Un carton d'emballage
- Un cutter
- Des objets/mobiliers en miniature, Playmobil® ou des Lego®

Acquisitions favorisées

- Se repérer dans l'espace, créer des indices visuels et identifier des éléments remarquables, se représenter l'espace en 3d
- Structuration de la pensée, développement de l'abstraction
- Confiance en soi

Ressources mobilisées

- Des fournitures de la maison : papier alu, sucre en morceaux, bouts de tissus...
- De la pâte à modeler
- De la pâte à fixer
- Motricité fine, maîtrise gestuelle, contrôle de soi
- Observation, réflexion, concentration

Préparation de l'activité

- Construisez une base pour maquette avec le carton d'emballage : un fond et 4 murs en carton plume en découpant au cutter les ouvertures de la pièce que vous avez choisie : la chambre de votre enfant, le salon, la cuisine.
- Préparez des miniatures du mobilier si vous en avez et/ou des représentations symboliques de ce qui se trouve dans cette pièce : du papier alu pour la fenêtre et le miroir, un Lego® creux rempli d'eau pour un évier, des morceaux de sucre enveloppés de tissus pour un canapé... Ou encore fabriquez des miniatures de table, lit, chaise... en pâte à modeler de différentes couleurs.
- Efforcez-vous de respecter pour les objets la même échelle que la structure.

★ Déroulement de l'activité

- En vous installant dans la pièce sélectionnée, proposez à votre enfant de réaliser sa propre maquette de sa chambre ou du salon/de la cuisine.
- Présentez-lui d'abord la base : sol et murs et demandez-lui d'identifier porte et fenêtres. Si vous avez des rideaux aux fenêtres, invitez-le à coller un morceau de tissu avec un peu de pâte à fixer à l'endroit correspondant.
- Puis, dévoilez-lui l'ensemble des miniatures que vous avez assemblées. Passez-les en revue une par une en lui demandant de quel meuble/élément il s'agit.
- Donnez-lui finalement consigne de placer les modèles réduits de meuble, tableaux, décoration... sur la maquette à la place qu'ils occupent réellement. *« À toi de les positionner pour qu'ils soient à l'endroit où ils sont dans ta chambre/dans cette pièce. »*
- Si votre enfant peine, aidez-le en l'amenant à identifier des repères ou des ensembles : un coin lit, un coin jeu, un radiateur...

Intelligence

corporelle


Jeux sur la ligne

dès
3 ans



Matériel nécessaire

- Des rouleaux adhésifs de différentes couleurs



Acquisitions favorisées

- Contrôle moteur, coordination des mouvements, équilibre
- Intégration du schéma corporel
- Exploration des formes par le vécu kinesthésique
- Calme et estime de soi



Ressources mobilisées

- Attention, concentration
- Contrôle de soi



Préparation de l'activité

- Lorsque votre enfant est absent, commencez par tracer au sol une ellipse dans une pièce où il pourra marcher dessus sans être gêné et que vous pourrez laisser en place durablement comme sa chambre ou le salon.



Déroulement de l'activité

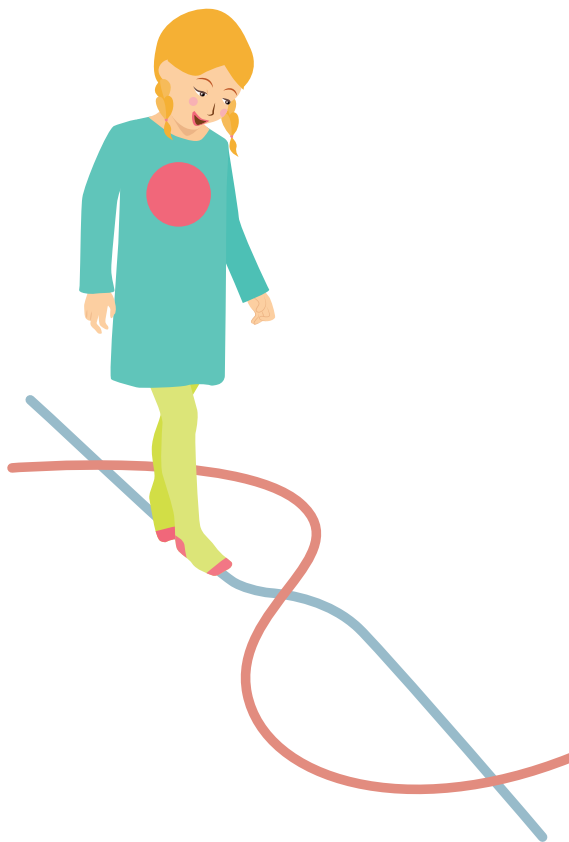
- Invitez votre enfant à venir découvrir un nouveau jeu qui sera toujours à sa disposition. Dites-lui que, chaque jour, vous ferez cet exercice et que vous lui proposez d'en faire de même :

« Regarde, je vais marcher les pieds bien à plat sur la ligne en posant, à chaque pas, le pied contre l'orteil. Voudrais-tu me montrer si tu peux le faire ? »

- Incitez-le à pratiquer cette marche chaque jour pendant quelque temps et augmentez la difficulté lorsqu'elle est sûre : tenir une cloche sans la faire tinter, porter un verre d'eau sans le renverser, un panier d'abord vide sur la tête puis avec deux trois choses dedans, tenir une cuillère à soupe contenant un œuf... marcher sur le

rythme lent ou rapide d'une musique pour faire varier le pas. Commencez toujours par faire vous-même l'activité afin de la montrer et la répéter au besoin.

- Vous pourrez aussi remplacer cette ellipse par une ligne aléatoire qui réclame un peu plus d'attention et d'agilité.



Le conseil

- Cette activité se prête à des tas de variantes à pratiquer ensemble qui sauront captiver votre enfant et susciter des joies partagées : dessinez avec des rubans de différentes couleurs des lignes brisées, des sinusoïdales, des frettes crénelées, ondulée... Proposez à votre enfant d'y marcher, mais aussi d'y faire avancer une bille en soufflant dans une paille...

Mimer des actions au ralenti

dès
3 ans

Matériel nécessaire

- Une imprimante couleurs
- Du papier cartonné blanc
- Une paire de ciseaux

Acquisitions favorisées

- Précision des gestes, contrôle musculaire, qualité du mouvement, équilibre
- Exploration du schéma corporel
- Respect des règles et des limites

Ressources mobilisées

- Observation, concentration, imagination, mémoire
- Émotions, contrôle et conscience de soi

Préparation de l'activité

- Éditez au format grande carte (8 x 12 cm) des images d'action que vous allez proposer en mime : manger une glace, se laver les dents, mettre ses chaussures, ramasser un caillou, caresser un chien, courir, manger une banane, prendre le bain, passer la balayette, faire un tour de manège, ramper...

★ Déroulement de l'activité

- Proposez à votre enfant de jouer aux mimes selon les règles suivantes :
« Nous allons tirer une carte chacun son tour et nous devons mimer l'action qui est montrée sur la carte au ralenti, c'est-à-dire en faisant les mouvements dans la plus grande lenteur possible. Par exemple, si je prends une carte "mettre mes chaussures", je vais mimer m'asseoir tout lentement, les enfiler, faire les lacets. En fait on joue à être un cosmonaute. Tu as compris ? »
- Tirez une carte chacun votre tour et mimez l'action indiquée.
- Ne faites pas durer ce jeu plus de 5 à 8 min à 3 ans, 15 à 20 min à 5 ans.

Le conseil

- Cette activité fournit l'occasion de jouer ensemble dans la bonne humeur tout en aidant votre enfant à maîtriser son corps et à se calmer. Cela pourrait aussi vous être bénéfique.

Tracer des formes

dès
3 ans

Matériel nécessaire

- Un plateau assez grand (exemple 27 x 35 cm) à bords de faible hauteur
- De la semoule fine (ou du sable fin)
- Une imprimante
- Du papier cartonné
- Un support pour poser ou faire tenir les feuilles

Acquisitions favorisées

- Motricité fine, contrôle et précision du geste
- Préparation de la main à l'écriture, à la géométrie
- Expérience sensorielle des figures, lettres et chiffres

Ressources mobilisées

- Curiosité, concentration, volonté
- Mémoire perceptive et musculaire

Préparation de l'activité

- Imprimez au format A5 les principales figures (rond, carré, triangle mais aussi boucle), nombres de 1 à 10 et lettres de l'alphabet.

★ Déroulement de l'activité

- Dites à votre enfant que vous lui offrez un plateau avec lequel il pourra jouer autant de fois qu'il le souhaite. Allez le chercher avec lui là où il sera rangé. Dites-lui qu'il devra le remettre en place à cet endroit quand il aura fini.
- Une fois assis, poursuivez : « *Je vais te montrer comment t'en servir. Avec ta main, tu aplanis bien la semoule comme ceci. Puis tu prends une carte et tu reproduis dans la semoule le motif qui est dessus avec le doigt, comme cela.* »
- Faites le motif en question. Puis aplanissez avant de prendre une autre carte. « *Voudrais-tu en faire une à ton tour ? Tu peux choisir le motif que tu souhaites, si tu n'aimes pas une carte, tu peux en prendre une autre.* »

Les conseils

- Vous pouvez ajouter à la semoule un tube de paillettes dorées dont l'effet n'en sera que meilleur ou acheter du sable coloré.
- Si votre enfant trace et répète d'autres motifs, laissez-le faire, vous reviendrez à vos figures un peu plus tard.

Explorer un album tactile

dès
3 ans

Matériel nécessaire

- Des feuilles Canson® A3
- Des matières diverses : morceau de velours, laine, coton, soie, dentelle, moquette, bas, toile émeri, papier alu, éponge taillée sur la largeur (2-3 mm), plumes, pompons, sable,

coquilles d'œuf écrasées, carton, papier crépon, fine épaisseur de mousse de rembourrage (2-3 mm), aiguilles de sapin, CD usagé...

- De la colle
- Une cordelette

Acquisitions favorisées

- Raffinement sensoriel, découverte de nouvelles sensations tactiles
- Exploration de la matière
- Enrichissement du vocabulaire

Ressources mobilisées

- Concentration, langage
- Tri, classement, catégorisation

Préparation de l'activité

- Pliez les feuilles A3 en deux et collez une matière sur chaque recto.
- Assemblez-les grâce à la cordelette pour en faire un album tactile à feuilleter.

Déroulement de l'activité

- Faites toucher à votre enfant la zone tactile. Demandez-lui ce qu'il ressent : « Qu'est-ce que cela te fait lorsque tu le touches ou lorsque tu le passes sur ta joue ? »

- Aidez-le à comprendre les notions de rugueux, lisse avec des mots simples, par exemple : « Est-ce que ça gratte, ça pique, ça chatouille... alors c'est rugueux ? Si c'est tout de la même texture, uni, poli comme un miroir alors c'est plutôt lisse. Est-ce que ça râpe la main ? C'est rêche, ou bien est-ce soyeux et doux ? » Recueillez ses préférences.

- Enfin, faites-lui nommer les matières ou apprenez-les-lui.
- Limitez-vous à 3 matières par séance.
- Lorsque toutes les matières ont été manipulées au moins 1 ou 2 fois, découpez vos feuilles A3 en 2 pour obtenir des feuilles séparées.

Demandez alors une fois à votre enfant de les trier du plus lisse au plus rugueux, une autre fois du plus doux au plus granuleux/piquant, du plus froid au plus chaud, ou encore du plus dur au plus mou.



Le conseil

- Quand vous aurez pratiqué quelques fois cette activité, vous pourrez demander à votre enfant de vous dire, les yeux bandés, le nom et la texture de chaque matière. Ou l'inviter à marcher pieds nus sur les feuilles.

Mimer des animaux

dès
3 ans

Matériel nécessaire

- Un ordinateur
- Des images plastifiées d'animaux (chat, chien, cheval, pingouin, singe, fourmi, crabe, otarie, panthère, crocodile, lapin, canard, souris...)
- Un grand tapis de sol

Acquisitions favorisées

- Développement moteur, coordination motrice
- Contrôle musculaire, intégration du schéma corporel
- Régulation émotionnelle, confiance en soi

Ressources mobilisées

- Observation, concentration, imagination
- Interprétation et communication avec le corps

Préparation de l'activité

- Sélectionnez quelques vidéos pouvant inspirer les mouvements lorsqu'ils ne sont pas connus (vous reporter à la rubrique Ressources utiles en p. 217).

★ Déroulement de l'activité

- Présentez-la de cette façon :
« J'aimerais jouer à un jeu drôle avec les animaux, tu es d'accord ? Il y a un paquet d'images d'animaux devant toi. On va en retourner une chacun son tour, découvrir un animal et on devra imiter sa manière de marcher, de se déplacer. »
- Dites-lui qu'on a le droit de ramper par terre, de sauter, de faire tout ce que font les animaux terrestres font quand ils se déplacent en restant sur le tapis de sol.
- Laissez votre enfant chercher et imaginer un peu lorsqu'il ne connaît pas la marche de l'animal. Puis, montrez-lui vous-même si vous la maîtrisez ou regardez la vidéo pour tenter de la reproduire ensemble.

Le conseil

- Avec un enfant de 5 ans, faites la même chose pour imiter le rire de l'animal ou même, imaginer ce qu'il pourrait être : celui de la vache (mheu...), du mouton (bêêê...), du canard (coin-coin), du cheval (hiiii), de l'âne (hi-han, hi-han), du singe, du cochon tout en essayant d'en reproduire la gestuelle.

Fabriquer du beurre

dès
5 ans

Matériel nécessaire

- De la crème fraîche liquide entière de préférence crue (sortie du réfrigérateur 2 heures avant)
- Un petit pot avec couvercle type petit pot pour bébé
- Une cuillère à soupe
- Une passoire
- Un minuteur de cuisine, réveil ou Time Timer

Acquisitions favorisées

- Maîtrise gestuelle et contrôle musculaire
- Expérimenter la continuité d'une action et la notion de durée
- Exploration de la matière, découverte de la transformation
- Plaisir de faire soi-même et déguster ensemble

Ressources mobilisées

- Curiosité, volonté, endurance
- Contrôle psychomoteur

★ Déroulement de l'activité

- Demandez à votre enfant s'il voudrait manger une tartine beurrée et s'il veut déguster le beurre qu'il aura lui-même fabriqué. Dites-lui que les parents de ses grands-parents fabriquaient tous le beurre eux-mêmes.
- Expliquez-lui simplement que c'est la matière grasse du lait qui se retrouve dans la crème qui permet de fabriquer du beurre. Invitez-le à prendre une cuillère à soupe, à la remplir de crème liquide et à la mettre dans le pot. Puis à le refermer.
- Dites-lui alors : « Maintenant, nous allons devoir secouer fermement le pot pendant 10 minutes en le tenant entre le pouce et le majeur. »
- Montrez-lui bien le geste et expliquez que si on le tient à pleine main, la crème chauffe. Poursuivez : « Veux-tu mettre le minuteur sur 10 minutes et nous allons nous relayer. Il ne faut pas arrêter de secouer le pot et bien observer ce qui se passe. »
- Quand votre enfant a repéré l'apparition de la boule, intervenez : « Regarde, que vois-tu qu'il se passe ? La boule de beurre s'est formée. Il y a un liquide qu'il faut retirer. Cela s'appelle le babeurre. Veux-tu ouvrir le pot, le verser au-dessus de la passoire, presser un peu la boule avec tes mains et mettre le pot au réfrigérateur quelques minutes ? »
- Après quoi, demandez-lui de vous rappeler ce que vous avez fait et ce qui s'est passé.

Jouer

avec une boîte à mystère

dès
4 ans

Matériel nécessaire

- Une jolie boîte en carton ou boîte à chaussures
- Un cutter
- Une agrafeuse
- Une vieille paire de chaussettes
- Des objets du quotidien de différentes formes et textures :

une balle de ping-pong, une pièce de Lego®, un bouchon de liège, une cuillère en plastique, un morceau d'éponge, un sucre en morceau, une pièce de monnaie, une bille, une petite voiture, un lacet, une pomme, une noix, etc.

Acquisitions favorisées

- Raffinement du sens tactile
- Maîtrise du langage oral, enrichissement du vocabulaire, capacité à décrire

Ressources mobilisées

- Curiosité, concentration, réflexion
- Pensée logique, déductive

Préparation de l'activité

- Découpez 2 trous dans votre boîte pour que votre enfant y glisse les 2 mains ou, pour plus de difficulté, un seul trou pour une seule main. Puis agrafez à chaque trou la tige d'une chaussette pour qu'il les enfle avant de plonger ses mains dans la boîte.

- Soignez le sens esthétique pour rendre cette activité plus attrayante : habillez la boîte de papier cadeau, morceaux de papiers peints, papier alu ou stickers.
- Au début, glissez un seul objet et ensuite mettez-en 2 ou 3 en même temps.

★ Déroulement de l'activité

- Présentez-la de cette façon : « C'est une boîte mystérieuse, il y a quelque chose à l'intérieur mais on ne sait pas quoi. Tu dois reconnaître l'objet qui s'y cache sans le voir juste en le touchant. Pour cela, il te faut mettre tes mains dedans, chercher l'objet et deviner ce que c'est. »
- Laissez votre enfant explorer l'objet librement et incitez-le à verbaliser ses perceptions : « Que sens-tu ? Y a-t-il un seul objet ou plusieurs ? Quelle est sa forme ? Est-il dur, mou, rugueux, lisse, doux... ? As-tu deviné ce que c'est ? »
- À ce stade, demandez-lui de sortir ses mains pour que vous puissiez vérifier ensemble en ouvrant la boîte.



Les conseils

- Si c'est trop difficile pour votre enfant, imprimez les photos des objets que vous avez glissés dans la boîte au format pièce d'identité sur des feuilles A4 et demandez-lui de désigner du doigt celui qui est dans la boîte.
- Votre enfant trouvera aussi amusant de chercher à l'aveuglette une peluche au milieu de divers objets gluants, piquants (sans risque de blessure), mous...

Chanter

« J'ai un pied qui remue »

dès
3 ans

Matériel nécessaire

- Un instrument de musique ou un ordinateur
- La partition de l'air (facilement trouvable sur Internet) : voir rubrique Ressources utiles p. 217

Acquisitions favorisées

- Motricité globale, acquisition du schéma corporel
- Connaissance des différentes parties du corps humain
- Langage, diction, intonation, conscience phonologique

Ressources mobilisées

- Attention, écoute, sens du rythme
- Émotions positives

Déroulement de l'activité

- Dites à votre enfant que vous l'invitez à chanter une comptine ensemble et que vous allez identifier certaines parties de votre corps. Proposez-lui de reproduire vos gestes et de répéter la même chose que vous.
« Tu verras, il n'y a qu'une phrase à retenir, c'est très simple et amusant. »
- Utilisez les paroles ci-après et prolongez en passant en revue autant d'organes que vous le souhaitez : les pieds, les genoux, les cuisses, les bras, les épaules, les mains, les pouces, les oreilles...

★ Déroulement de l'activité (suite)

- Commencez la chanson en faisant le geste qui correspond : remuer le pied droit puis le pied gauche.
*« J'ai un pied qui remue et l'autre qui ne va guère.
J'ai un pied qui remue et l'autre qui ne va plus. »*
- Chantez le refrain « *la la lalalala la la lalalala...* » et associez-y une gestuelle, toujours la même : par exemple, frapper les mains et les cuisses, tourner sur soi-même ou faites avec votre enfant un pas de moulinet. C'est un pas où on se donne la main droite pour tourner dans le sens horaire, et on se donne la main gauche pour tourner dans le sens inverse.
- Poursuivez avec les autres parties du corps :
*« J'ai un genou qui remue et l'autre qui ne va guère.
J'ai un genou qui remue et l'autre qui ne va plus », etc.*

Les conseils

- Saisissez l'occasion de cette comptine pour passer en revue les organes du corps humain qui sont doubles, uniques (cerveau, nez, cœur, foie...) ou multiples.
- Vous pouvez compléter cette approche sur le schéma corporel avec d'autres chansons à gestes telles que *Poing, poing, poing, ouvre-toi* ou *Tape, tape des mains*.

Danser en miroir

dès
3 ans

Matériel nécessaire

- Une source sonore
- Une musique dansante
- Un réveil ou un téléphone programmé pour sonner toutes les 10 secondes

Acquisitions favorisées

- Motricité globale
- Construction du schéma corporel et conscience corporelle

Ressources mobilisées

- Écoute, attention, concentration, imagination
- Respect des règles et des consignes

Déroulement de l'activité

- Faites de l'espace dans votre lieu de vie pour bouger librement. Proposez à votre enfant de faire un jeu pour bouger ensemble sur la musique. Dites-lui qu'il y a une seule règle à respecter : « *Nous allons chacun son tour faire les mouvements que l'on veut et l'autre doit suivre et faire les mêmes. On va commencer lorsque tu vas entendre une sonnerie. Tu peux bouger comme tu veux et moi je devrais faire exactement comme toi. Puis quand on entendra à nouveau la sonnerie, ce sera l'inverse, tu devras faire exactement ce que je fais et ainsi de suite. On essaie ?* »
- Quand c'est votre tour, n'hésitez pas à faire quelques pas simples : pas chassé, sautillé, tour à gauche, à droite, déhanché vers la gauche, vers la droite, petit pas de danse rythmique mais aussi à utiliser le sol pour se mettre en boule, faire le pont etc. Faites des mouvements pour mobiliser la tête, le tronc, les bras et les jambes.
- Autres idées de déplacements : sauter, sautiller, courir, marcher à quatre pattes, en canard, tourner, à cloche-pied, balancer des bras, faire des moulinets...

Le conseil

- Ce jeu est plus facile si vous vous regardez dans les yeux, ce qui intensifie la complicité et la convivialité de cette activité.

Fabriquer une boule à neige



Matériel nécessaire

- Une boule à neige du commerce
- Un pot avec un couvercle type petit pot à bébé
- Un bouchon le plus large possible
- De la colle forte résistante à l'eau
- De l'eau déminéralisée
- Du liquide vaisselle incolore
- De la glycérine liquide ou de la colle liquide incolore
- 3 verres
- Des paillettes blanches ou argentées
- Une figurine à laisser au choix de votre enfant
- Un peu de feutrine ou de papier alu

dès
4ans



Acquisitions favorisées

- Motricité fine, coordination oculomotrice
- Enrichissement du vocabulaire
- Capacité à décrire
- Construction de l'esprit mathématique



Ressources mobilisées

- Curiosité, concentration, réflexion
- Pensée logique



★ Déroulement de l'activité

- Présentez la boule à neige du commerce à votre enfant et demandez-lui s'il sait ce que c'est.
- Après l'avoir laissé manipuler pour faire tomber le plus de neige possible, demandez-lui : « *Comment penses-tu qu'elle est fabriquée ? Qu'est-ce qu'il y a dedans ? De quoi aurait-on besoin pour en fabriquer une nous-mêmes ?* »
- Recueillez ses idées et testez-les si possible. Par exemple, s'il pense que la neige est de la farine ou du sucre, demandez-lui de mélanger dans un pot à couvercle farine et eau et de le secouer pour observer ce qu'il se passe.

★ Déroulement de l'activité (suite)

- Demandez-lui aussi quel est le liquide qui est à l'intérieur. Là encore invitez-le à tester dans 3 petits verres des paillettes avec respectivement l'eau, la glycérine et le liquide vaisselle, à bien remuer et à observer. Demandez-lui quel est le liquide le mieux adapté.
- Après cela, proposez-lui d'en fabriquer une ensemble. Invitez-le à choisir une figurine. Déposez vous-même la colle sur la figurine et demandez-lui de l'appliquer sur un bouchon en la tenant fermement, même chose avec le bouchon sur le couvercle du pot.
- Conviez votre enfant à verser un peu d'eau déminéralisée dans le pot puis la colle liquide ou la glycérine sans le remplir complètement. Laissez-le mettre les paillettes avant de lui dire : « *Alors, que reste-t-il à faire maintenant ? Il n'y a plus qu'à refermer et secouer.* »
- En finition, vous pouvez coller un morceau de feutrine pour cacher le couvercle du pot ou y mettre un peu de papier alu.

Les conseils

- Si vous faites des essais de neige avec des matériaux variés, pensez aux coquilles d'œufs concassées, c'est une activité au pilon que votre enfant est en capacité d'accomplir et qui va exercer sa motricité fine.
- Il peut aussi fabriquer lui-même sa propre figurine dans une pâte à modeler en polymère qui durcit à la cuisson.

Découper sur le trait

dès
3 ans

Matériel nécessaire

- Un joli plateau
- Un petit bol
- Une paire de ciseaux en métal à bouts ronds
- Du papier assez épais de différentes couleurs
- Une imprimante

Acquisitions favorisées

- Motricité fine, coordination oculomotrice
- Préparation de la main à l'utilisation des outils
- Confiance en soi

Ressources mobilisées

- Concentration, persévérance
- Contrôle de soi

Préparation de l'activité

- Imprimez 10 bandelettes de 1 x 8 cm avec un seul trait droit épais tous les centimètres, puis les mêmes avec un trait oblique et ensuite les mêmes en plus large 2 x 8 cm.
- Puis, éditez aussi 10 bandelettes plus grandes de 2 x 10 cm avec d'autres motifs comme le chevron, le triangle équilatéral inversé puis des courbes de la simple vague à la sinusoïdale... et pour finir par des spirales au format 8 x 8 cm.

★ Déroulement de l'activité

- Ne présentez sur le plateau que la 1^{re} série de bandelettes. Amenez l'activité de cette façon : « *Je vais te montrer comment découper.* »
- Prenez une bandelette de votre main non dominante, les ciseaux de la main dominante et découpez sur le trait au-dessus du petit bol.
- Puis reposez les ciseaux. Dites alors : « *Voilà, maintenant c'est à ton tour. Tu peux le faire autant que tu souhaites. Et après tu remets tout sur le plateau.* »
- Lorsque votre enfant maîtrise la ligne droite, introduisez le trait oblique puis les bandelettes plus larges qui nécessitent deux coups de ciseaux, puis les motifs... jusqu'à la spirale.



Le conseil

- Cela semble très simple et pourtant cela fait une grande différence de découper en suivant des traits préparés qui respectent une progression. Votre enfant apprend à maîtriser son geste qui le prépare à l'écriture tout en vérifiant par lui-même s'il réussit, associant concentration, plaisir et confiance.

L'alphabet humain

dès
4 ans



Matériel nécessaire

- Une imprimante couleurs
- Une feuille de papier cartonné
- Un tapis de sol
- Des accessoires présents chez vous : un balai, un chapeau (pour le point sur le « i » par exemple), la peluche de votre enfant



Acquisitions favorisées

- Préparation à l'écriture
- Motricité globale, exploration du schéma corporel
- Pensée créative, imagination



Ressources mobilisées

- Observation, réflexion, volonté
- Mémoire perceptive



Préparation de l'activité

- Imprimez au format A5 les lettres de l'alphabet en capitales d'imprimerie.



Déroulement de l'activité

- Invitez votre enfant à faire une sculpture avec son corps :
« Nous allons faire les lettres de l'alphabet avec le corps. Pour cela, on pourra se coucher au sol sur le tapis, parfois ce sera plus facile. Y a-t-il une lettre par laquelle tu voudrais commencer ? Ton initiale par exemple ? »

Sinon, désignez le tas de cartes et demandez à votre enfant d'en tirer une au hasard ou commencez par des lettres simples à interpréter comme le « I », le « L », le « J » (position de la chandelle)...

★ Déroulement de l'activité (suite)

- Quand vous avez choisi votre lettre, demandez à votre enfant comment vous pourriez la faire avec le corps :
« Est-il possible de faire cette lettre juste avec les bras, les jambes, une position particulière peut-être ? Aurons-nous besoin d'un accessoire ? Ou encore d'être à deux ? »
- Proposez-lui d'essayer certaines idées et de les prendre en photo pour qu'il voit si cela convient. Suggérez-lui d'utiliser sa peluche préférée pour faire la barre du « A » par exemple ou faire un rond avec ses bras pour le « P »...
- N'hésitez pas à faire certaines lettres ensemble comme le « E » par exemple avec vous droit, les bras tendus devant et votre enfant assis au sol les jambes droites et les bras tendus.

Les conseils

- Si vous manquez d'idées, vous pouvez regarder des exemples d'alphabets humains en vous reportant à la rubrique Ressources utiles en p. 218.
- Rassemblez toutes les photos de vos lettres en constituant un album de votre propre alphabet humain.

Créer un parcours d'obstacles

dès
3 ans

Matériel nécessaire

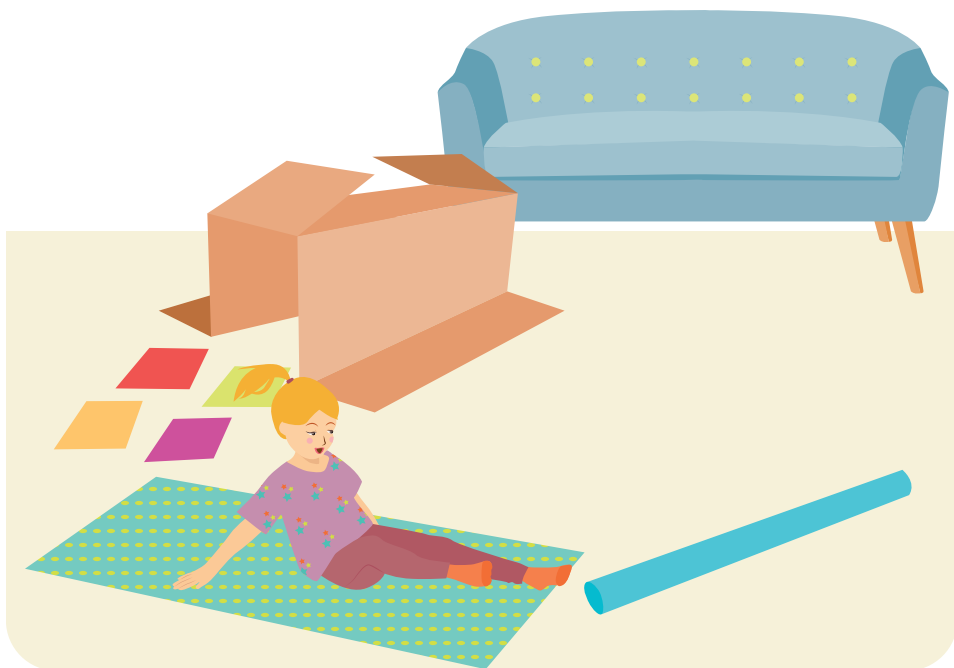
- Un tapis, un matelas d'appoint, des chaises, coussins, seaux
- Un marchepied, un panier à linge
- Une corde
- Des cartons de différentes tailles
- Une frite de piscine
- Une planche de bois
- Des feuilles de différentes couleurs, du papier crépon

Acquisitions favorisées

- Développement moteur, équilibre
- Intégration du schéma corporel et de l'organisation spatiale
- Découverte de nouvelles sensations
- Confiance en soi, autonomie

Ressources mobilisées

- Attention, concentration
- Contrôle de soi



✂ Préparation de l'activité

- Selon ce que vous avez chez vous, concevez un parcours composé de 3 à 8 défis successifs selon l'âge de 3 à 5 ou 6 ans. Par exemple, vous pouvez faire un tunnel à traverser en ouvrant un grand carton, placer avec du scotch des feuilles de couleur au sol pour sauter dessus à pieds joints. Vous pouvez installer un tapis sur lequel faire une roulade, une frite ou planche de bois un peu surélevée pour marcher dessus en équilibre.
- Soyez inventifs : pourquoi ne pas préparer quelques boules de papier mâché à lancer dans un panier à linge, attacher un ballon à une corde à atteindre par le saut ou, tout simplement, faire une allée de coussins sur lesquels marcher, sauter ou ramper.

★ Déroulement de l'activité

- Demandez à votre enfant s'il veut s'amuser avec son corps en suivant un parcours dans la maison. Indiquez-lui le nombre d'étapes : « *Voilà, il y a 3 étapes ou défis, allons voir la 1^{re}.* »
- En désignant l'installation, demandez : « *Que penses-tu qu'il faut faire ici ?* » Si son idée est intéressante, gardez-la. Sinon, utilisez un seul mot simple pour décrire l'action : un verbe, par exemple rouler, ou ramper, ou attraper, ou lancer ou glisser, s'enrouler dans le carton. Autant que possible, essayez de montrer par vous-même chaque action.
- Passez ainsi en revue les 3 étapes ou plus. Dites alors : « *Tu peux prendre tout le temps que tu souhaites pour le faire.* »
- Après qu'il a effectué son parcours une ou plusieurs fois, incitez votre enfant à s'exprimer : « *Alors qu'as-tu fait ? Comment t'es-tu senti ? Qu'as-tu appris ? Peux-tu me rappeler ou me montrer l'enchaînement des différentes actions ?* »
- Lorsque le parcours lui est familier, proposez-lui de le chronométrer pour mesurer le temps qu'il met à le faire ou faites-lui lancer un minuteur, cela l'aidera aussi dans la construction de la notion du temps.

Le conseil

- Il peut être utile d'augmenter la difficulté en faisant le parcours à l'envers ou en portant un matériel avec soi tout au long du parcours.

Intelligence

musicale

Explorer les gestes sonores

dès
3 ans

🔪 Matériel nécessaire (exemples)

- Un balai
- Une boule de papier journal
- Une cuillère en bois
- Une boîte de conserve vide
- Un bout de tuyau plastique
- Une coquille Saint-Jacques vide
- Des cerceaux ou du ruban adhésif coloré

🌀 Acquisitions favorisées

- Raffinement sensoriel, discrimination auditive
- Intégration des connaissances
- Développement des aptitudes cognitives
- Confiance et estime de soi

🌸 Ressources mobilisées

- Régulation émotionnelle et compétences sociales
- Écoute attentive
- Habiletés sensori-motrices



★ Déroulement de l'activité

- Choisissez un seul objet comme la boîte de conserve. Dites à votre enfant qu'il est possible de produire plein de sons différents avec cette boîte et ainsi faire de la musique. Demandez-lui s'il a des idées : « *Comment pourrais-tu faire un son avec cet objet ?* » Permettez-lui d'expérimenter et nommez les actions qu'il fait pour y parvenir. Par exemple, s'il tape dessus, verbalisez : « *Ah, là tu la frappes avec tes mains ou tu cognes avec tes phalanges.* »
- Au besoin, aiguillez-le sur des pistes diverses : « *Et si tu essayais de la frotter, de la frapper avec une cuillère en bois, de la rouler, de souffler dedans, de faire crisser tes ongles dessus, etc. ?* »

- Invitez votre enfant à reproduire plusieurs fois le même geste pour bien percevoir le son produit et à porter une appréciation dessus : « *Est-il fort, est-il faible/doux ? Grave (bas) ou aigu (haut) ? Court ou long ?* »

Quelques idées pour produire des sons :

percuter, caresser, frotter de la main, du bout des doigts, de la paume, du pied, avec une baguette chinoise, une cuillère en bois... souffler dedans doucement ou fort, gratter, entrechoquer, secouer, faire tourner, appuyer, agiter, glisser, rouler, racler, tapoter...

Les conseils

- Faites une séance par objet.
- Lorsque vous avez exploré de nombreux objets, rassemblez-les tous et prenez 3 ou 4 cerceaux (ou cercles dessinés au sol). Puis demandez à votre enfant de trier les objets par famille selon le son qu'ils produisent.

Apparier les boîtes à sons



Matériel nécessaire

- 12 boîtes opaques et hermétiques type flacons individuels de yaourt à boire, boîte de pellicule photo noire, coques rigides d'œuf surprise
- Des gommettes de couleur rouge et bleue
- Une grande boîte ou carton de rangement
- Quelques ingrédients : du riz, des lentilles, des pois chiches, de la semoule
- Des petits graviers, une bille, 3 à 6 pièces de 1 centime d'euro
- Un tapis d'activité

dès
3 ans



Acquisitions favorisées

- Discrimination auditive
- Aptitudes langagières
- Confiance et estime de soi



Ressources mobilisées

- Écoute, concentration, volonté
- Pensée logique



Préparation de l'activité

- Disposez la même quantité d'un ingrédient dans 2 boîtes.. Sur l'une d'elles, collez une gommette bleue et, sur l'autre, une rouge.
- Ainsi, vous constituez un ensemble de 12 boîtes de 6 contenus différents : chaque boîte bleue dispose de sa paire en rouge.

★ Déroulement de l'activité

- Installez le tapis d'activité ou demandez à votre enfant de le faire. Disposez dessus la grande boîte de rangement et dites à votre enfant de l'ouvrir car vous avez pour lui un nouveau jeu.
- Demandez-lui de trier d'un côté les boîtes aux gommettes bleues et de l'autre les rouges.
- Prenez une petite boîte, par exemple chez les rouges, secouez-la près de votre oreille droite, puis de votre oreille gauche et demandez à votre enfant d'en faire de même.
- Puis, prenez une boîte chez les bleues, secouez-la de la même façon et demandez à votre enfant s'il entend le même son. Si ce n'est pas le cas, demandez-lui si ce son est plus fort ou plus doux et dites-lui : *« Pourrais-tu continuer avec les autres boîtes jusqu'à ce que tu retrouves exactement le même son ? »*
- Lorsqu'il l'a trouvé, demandez-lui de séparer cette paire du jeu et de continuer avec une autre boîte.

Le conseil

- Lorsque votre enfant maîtrise la distinction de sons assez éloignés, vous pouvez réutiliser vos boîtes et accroître la difficulté en sélectionnant des sons beaucoup plus proches.

Localiser un son



Matériel nécessaire

- Une boîte à musique, un métronome, un minuteur de cuisine mécanique ou un réveil

dès
3 ans



Acquisitions favorisées

- Perception du monde sonore, écoute sélective
- Pensée logique
- Estime de soi



Ressources mobilisées

- Attention, concentration
- Réflexion



Déroulement de l'activité

- Dites à votre enfant que vous allez jouer à un tout nouveau jeu de cache-cache car c'est un jeu sonore : « *Tu devras retrouver un objet caché en suivant le bruit qu'il fait.* »
- Demandez-lui de sortir de la pièce. Pendant ce temps, cachez l'objet sonore que vous avez choisi dans un endroit accessible de votre enfant.
- Allez-le chercher et dites-lui : « *Voilà, sauras-tu retrouver l'objet qui fait du bruit ? Est-ce que tu peux le trouver et me le rapporter ?* »
- Si votre enfant peine, accompagnez-le par des formules du type : « *Tu brûles* », « *Tu refroidis* » pour lui indiquer s'il s'approche ou s'éloigne.
- Lorsqu'il a réussi, proposez-lui, maintenant qu'il sait, de recommencer avec un peu plus de difficulté par exemple en cachant l'objet dans une boîte à chaussures parmi d'autres.
- Pour terminer la séance, demandez-lui ce qu'il retient de ce jeu. Invitez-le à réaliser que l'intensité du son est plus forte lorsqu'il se rapproche de la source sonore.

Le conseil

- Vous pouvez aussi faire ce jeu en mettant un foulard sur les yeux de votre enfant et en lançant une balle de ping-pong. La consigne est alors d'écouter les rebonds pour se diriger tout droit sur la balle une fois qu'elle s'est arrêtée.

Suivre le rythme

dès
3 ans

Matériel nécessaire

- Un tambourin ou des maracas que vous pouvez vous procurer ou fabriquer facilement par vous-même en y impliquant votre enfant (vous reporter à la rubrique Ressources utiles en p. 218 et à l'activité n° 57).

Acquisitions favorisées

- Acuité auditive
- Schéma corporel et maîtrise corporelle
- Plaisir de bouger, de s'exprimer, estime de soi

Ressources mobilisées

- Équilibre, sens du rythme
- Fonction sensori-motrice
- Régulation émotionnelle

Préparation de l'activité

- Installez-vous dans une pièce suffisamment grande et, au besoin, déplacez du petit mobilier pour avoir de la liberté de mouvement.

★ Déroulement de l'activité

- Proposez à votre enfant de faire avec vous un jeu musical.
- Montrez-lui l'instrument que vous avez choisi. Permettez-lui de le manipuler, nommez-le.
- Dites-lui : « *Quand je vais jouer de cet instrument, tu vas marcher normalement* ». Commencez ainsi sur un rythme une frappe par seconde.
- Arrêtez et expliquez-lui :
« *Maintenant, écoute bien l'instrument. Voilà les règles du jeu : si l'instrument joue vite, s'il accélère, tu te déplaces plus vite et lorsque l'instrument freine, qu'il ralentit, tu te déplaces plus lentement. Est-ce que tu as compris ? Veux-tu que l'on essaie ?* »
- Lorsque votre enfant suit la consigne avec aisance, vous pouvez introduire une autre difficulté : « *Lorsque l'instrument joue vite et fort, tu te déplaces rapidement et tu fais de grands gestes. Lorsque l'instrument joue lentement et fort, tu fais de grands gestes au ralenti.* »

Le conseil

- Ce jeu qui peut sembler très basique implique la notion de rythme qui constitue un véritable point d'ancrage de l'action et de la pensée.

Imiter des sons

dès
3 ans

Matériel nécessaire

- Un carnet de notes ou de croquis au format A4 (à feuilles épaisses)

Acquisitions favorisées

- Enrichissement du vocabulaire
- Plaisir d'utiliser sa voix, maîtrise de l'intonation
- Confiance et estime de soi

Préparation de l'activité

- Cherchez sur Internet de 10 à 30 images différentes qui représentent chacune un bruit spécifique : pluie qui tombe contre une vitre ou sur un parapluie, éclair qui zèbre le ciel, verre qui se brise au sol, abeille qui vole, horloge à balancier, chat qui miaule, coq le bec grand ouvert, feu qui crépite, pas dans la neige, une paille qui fait des bulles dans un verre d'eau, une personne qui éternue, qui rie, qui ronfle, un brossage de dents, un camion de pompier...

Déroulement de l'activité

- Invitez votre enfant à découvrir son carnet de sons. Dites-lui : « Nous allons faire un jeu rigolo. Sur chaque page, une image montre un bruit. Nous allons jouer à imiter ce bruit. »
- Prenez la 1^{re} page et désignez la photo, par exemple le chat :

- Une imprimante couleur
- De la colle, un feutre noir

Ressources mobilisées

- Écoute, concentration, imagination
- Mémoire
- Imprimez l'image en grand format (A5 ou A4) sur chaque page recto.
- Sur le verso, écrivez au feutre noir le son correspondant, lorsque c'est possible. Par exemple, pour le pas dans la neige, vous pouvez écrire « scrouunch », pour le chat qui miaule « miaouuu », pour l'abeille « bzzz », « crac » une branche qui casse, etc.

« Que vois-tu sur l'image ? Que fait le chat lorsqu'il crie ? Pourrais-tu reproduire ce son ? »

- Continuez ainsi avec la suivante, par exemple la pluie. « Que représente cette image ? Quel bruit fait la pluie quand elle tombe ? Peux-tu l'imiter avec ta voix ? »

Fabriquer des objets sonores

dès
3 ans

Matériel nécessaire

Pour les maracas

- Au moins 5 à 6 œufs en plastique et 10 à 12 petits récipients (bol, coupelle...)
- 10 à 12 cuillères en plastique (le double des œufs)
- Du ruban adhésif décoratif en papier washi (masking tape)
- Des objets pour le contenu : grains de riz, sable fin, épinettes de sapin, grelots, pois chiches, petits boutons, perles, rondelles métalliques, pâtes, semoule...

Pour le tambour

- Des boîtes de conserve vides (de préférence à couvercle plastique)
- Autant de ballons de baudruche que de boîtes
- Une paire de ciseaux
- Des élastiques
- Du papier décoratif et/ou du ruban adhésif décoratif ou au choix de la peinture et un pinceau
- 2 cylindres en bois de 15 cm et 2 grosses billes de bois ou 2 baguettes chinoises et 2 boules de cotillons
- De la colle forte et du scotch
- Une corde (en option)

Acquisitions favorisées

- Discrimination auditive, maîtrise du langage
- Motricité fine, expression corporelle
- Exploration de l'environnement
- Confiance et estime de soi

Ressources mobilisées

- Écoute, concentration, pensée créative
- Maîtrise gestuelle, contrôle de soi

★ Déroulement de l'activité

Pour les maracas

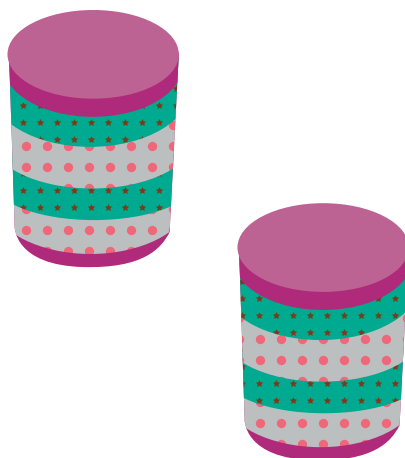
- Proposez à votre enfant de fabriquer lui-même des instruments de musique appelés maracas.
« Ce sont des instruments à percussion créés par les Indiens d'Amérique très utilisés dans certaines musiques. Je te propose d'en faire 5 ou 6 pour tester différents sons, tu es d'accord ? »
- En désignant les objets que vous avez retenus comme contenus, dites :
« Pourrais-tu me dire qu'est-ce qu'il y a dans les petits bols ? » Invitez-le à nommer le contenu de chaque bol.
- Poursuivez : « Nous allons mettre des objets dans les œufs. Tu peux choisir toi-même ce que tu veux. La seule règle, c'est qu'il doit y avoir un seul ingrédient dans chaque œuf. Tu peux mettre que des pâtes ou que du riz ou que des perles. Tu as 6 œufs, à toi de les remplir à moitié. »
- Quand il a fini, refermez les œufs. Approchez une cuillère de chaque côté de l'œuf et enroulez le tout de ruban adhésif.
- Laissez-le tester les différences de son et invitez-le à frapper en rythme ou sur le rythme d'une chanson/ d'une comptine.



★ Déroulement de l'activité (suite)

Pour les tambours

- Demandez à votre enfant s'il veut construire un seul ou plusieurs tambours de tailles différentes. Dites-lui qu'il s'agit d'un des plus vieux instruments du monde que les premiers hommes réalisaient avec de la peau d'animal. Laissez-le choisir parmi les boîtes sélectionnées. Faites-le nommer la matière et la forme des boîtes.
- Proposez-lui de les décorer lui-même avec le ruban adhésif de son choix. En optant pour le *masking tape*, il pourra facilement le couper de ses mains. Sinon, il peut peindre les boîtes de la couleur qu'il souhaite.
- Pendant ce temps, gonflez les ballons puis laissez-les se dégonfler et coupez les embouts aux ciseaux.
- Lorsque votre enfant a achevé sa décoration, enfiler un ballon sur chaque boîte si possible en faisant varier la tension de la membrane et faites-le tenir par un élastique.
- Si votre enfant souhaite plusieurs tambours, attachez-les ensemble avec du scotch ou un grand élastique. Vous pouvez choisir d'y fixer une corde pour qu'il puisse porter l'instrument avec la corde autour du cou.
- Enfin, collez la grosse perle de bois ou le cotillon sur chacune des baguettes.
- Laissez votre enfant faire une libre exploration de son instrument. Revenez-y régulièrement ultérieurement en lui proposant par exemple d'accompagner avec son instrument une comptine en fond musical.





Les conseils

- N'hésitez pas à profiter de ces séquences pour désigner des formes, des matières et apprendre à votre enfant à se servir de certains outils sous votre surveillance.
- Si votre enfant ne sait pas quel rythme faire avec son instrument, proposez-lui de bruer une histoire que vous lui racontez.

Jeu du son mystère

Matériel nécessaire

- Un ordinateur et/ou un lecteur MP3
- Une imprimante couleurs et du papier cartonné (en option)

dès
3 ans

Acquisitions favorisées

- Acuité, discrimination et mémoire auditives
- Exploration du monde sonore
- Enrichissement du vocabulaire
- Confiance et estime de soi

Ressources mobilisées

- Écoute, attention, concentration, mémoire
- Capacités de trier, catégoriser, réflexion

Préparation de l'activité

- En vous reportant à la rubrique Ressources utiles p. 218, téléchargez de très courts enregistrements sonores des bruits du quotidien, des bruits humains, de la nature et autres.
- Vous pouvez, si vous le préférez, faire ces enregistrements vous-même avec votre smartphone, à condition

de bien isoler les bruits (froisser une feuille, planter un clou, le bruit des dents brossées, un robinet qui goutte...)

- Imprimez les images des bruits correspondants sur de petites cartes afin d'avoir une réponse visuelle en cas d'erreurs répétées (en option).

Déroulement de l'activité

- Demandez à votre enfant s'il veut jouer à reconnaître et identifier des sons familiers.
- Faites-lui entendre un son et dites-lui : « *Reconnais-tu quel est ce son ? Pourrais-tu le nommer ?* »
- S'il se trompe, proposez-lui une 2^e écoute. S'il se trompe encore, montrez-lui l'image qui correspond au bruit et demandez-lui quel est ce son.

Les conseils

- Ce jeu est généralement très apprécié. N'hésitez pas à l'explorer avec tous types de sons et, dès 4 ou 5 ans avec des instruments de musique.
- Lorsque votre enfant sait reconnaître les sons, corsez la difficulté en lui faisant écouter une série, par exemple sons de la nature dans lequel vous introduisez un intrus à retrouver (un éternuement par exemple).

Écouter des chants d'oiseau

Matériel nécessaire

- Une imprimante couleurs
- Du papier cartonné
- Une paire de ciseaux

dès
4 ans

Acquisitions favorisées

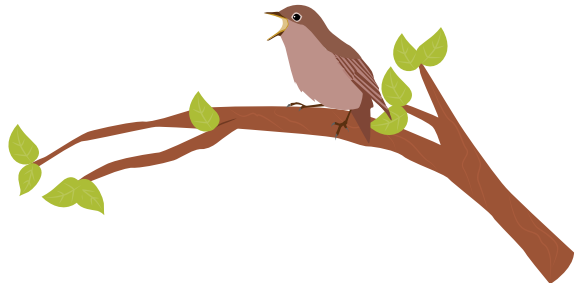
- Exploration du monde vivant
- Discrimination et acuité auditive
- Apprendre à distinguer ce qui est semblable/différent (analyse)

Ressources mobilisées

- Mémoire auditive
- Écoute, concentration

Préparation de l'activité

- Imprimez les photos d'oiseaux dont vous explorerez les chants en commençant par les plus courants : mésange, rouge-gorge, mouette, geai, hirondelle...
- Utilisez des extraits de chants d'oiseaux mis à votre disposition gratuitement (voir rubrique Ressources utiles en p. 218).



★ Déroulement de l'activité

- Proposez à votre enfant de découvrir la musique qui existe naturellement dans la nature : le chant des oiseaux.
- Demandez à votre enfant s'il a déjà vu ou connaît certains oiseaux. Montrez-lui les cartes pour qu'il vous les désigne, sinon choisissez-en en proximité.
- Faites-lui écouter plusieurs fois, les yeux fermés, le chant d'un oiseau comme le rouge-gorge et demandez-lui de réagir : « *Comment trouves-tu ce chant ? Est-il fort, doux ? Aigu (haut), grave (bas) ? Est-il strident ? Saccadé, long ?* » Profitez-en pour expliquer ce que cela signifie.
- Montrez-lui la photo de l'oiseau et relancez une écoute. Puis demandez-lui comment il pourrait se rappeler de ce chant, quelle est sa particularité.
- Si votre enfant est toujours attentif, continuez avec un autre chant, pas plus.
- Enfin, expliquez-lui que les oiseaux communiquent entre eux grâce à ces chants : ils parlent à leurs petits, à leur partenaire, ils préviennent aussi du danger.
- Un autre jour, commencez par remettre le premier chant et demandez à votre enfant de vous désigner sur une série de quelques photos l'oiseau dont il s'agit. Enfin, recommencez encore une autre fois en lui demandant cette fois-ci de nommer lui-même l'oiseau et poursuivez avec de nouvelles vocalisations.

Jouer des percussions corporelles

dès
3 ans

 Aucun matériel nécessaire

 Acquisitions favorisées

- Exploration corporelle, intégration du schéma corporel
- Faciliter l'apprentissage de la lecture et l'orientation spatiale

 Ressources mobilisées

- Mémoire auditive et rythmique
- Écoute, concentration, motricité

 Déroulement de l'activité

- Proposez à votre enfant de jouer des percussions corporelles avec vous. Dites-lui qu'il va utiliser son corps pour produire des sons et jouer de la musique.
- Frappez dans vos mains en suivant un rythme et invitez votre enfant à en faire de même. Dites-lui que vous appellerez ce son « tac ».
- Poursuivez en frappant sur vos cuisses et nommez-le « doum » par exemple. À ce stade, demandez à votre enfant de refaire le « tac », puis le « doum ».
- Ensuite, frappez sur la poitrine toujours en rythme, puis claquez des doigts. Demandez à votre enfant de faire des sons avec sa langue. Puis avec ses pieds, toujours sur le rythme.
- À nouveau, donnez-lui la consigne de refaire le « tac », puis le « doum » et laissez-le en choisir un autre, que vous pouvez appeler « pam ».
- Dites-lui alors : « Es-tu prêt pour jouer un morceau ? » Faites une répétition d'un enchaînement des 3 sons selon le rythme que vous souhaitez. Vous pourrez en ajouter éventuellement selon les capacités de votre enfant.

Les conseils

- Quelques idées pour jouer des percussions corporelles : frapper dans les mains, frapper sur les cuisses, taper des pieds, claquez des doigts, frapper sur la poitrine, frotter les cuisses, claquez des doigts, faire claquez sa langue...
- Apprenez à votre enfant à s'arrêter lorsque vous mettez vos doigts en ciseaux : cela veut dire couper.
- Une bonne idée peut être de caler vos frappes sur les syllabes d'une comptine.

Découvrir les notes simplement

🔧 Matériel nécessaire

- 6 verres identiques
- Un pichet d'eau
- Des colorants alimentaires bleu, rouge, jaune
- Un compte-gouttes
- Une baguette ou cuillère en bois
- Un plateau d'activité

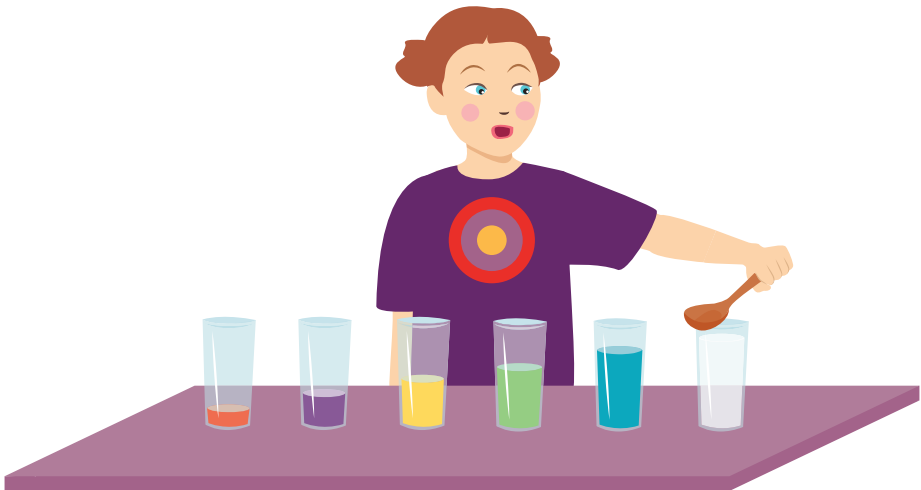
dès
5 ans

🎯 Acquisitions favorisées

- Exploration sonore, découverte de différentes notes
- Construction de la pensée logique
- Découverte de la notion du plus petit au plus grand
- Sensibilité artistique, imagination

⚙️ Ressources mobilisées

- Mémoire auditive
- Écoute, concentration



★ Déroulement de l'activité

- Demandez à votre enfant de prendre un verre et de le mettre à gauche sur le plateau, puis de prendre la cuillère en bois et de le frapper en douceur. Ensuite, dites-lui de prendre le pichet et de bien remplir d'eau ce verre, puis de le frapper à nouveau.
« Qu'entends-tu ? Est-ce le même son ? D'après toi, pourquoi ce n'est pas le même son ? »
- Poursuivez en demandant :
« Que crois-tu qu'il va se passer si on essaie de remplir les verres avec très peu, un peu ou beaucoup d'eau ? Voudrais-tu qu'on le vérifie ? »
- Invitez-le à remplir le 2^e verre avec un petit peu moins d'eau et de continuer ainsi de suite jusqu'au dernier. Puis, de prendre à nouveau la cuillère et de tester chacun des sons. Exprimez votre joie qu'il ait pu fabriquer par lui-même un xylophone. Faites-lui observer que plus le verre est plein, plus le son produit est grave.
- Ensuite, demandez-lui s'il veut que cet instrument devienne coloré. Invitez-le à prendre le compte-gouttes et à mettre 2 gouttes de colorant alimentaire bleu dans les 2^e, 3^e et 6^e verre. Puis à mettre 2 gouttes de jaune dans le 3^e et le 4^e, enfin 2 gouttes de rouge dans le 5^e et le 6^e. Il ne reste plus qu'à jouer en frappant légèrement chacun des verres.

Le conseil

- Si vous pensez que votre enfant est capable d'utiliser un verre gradué, n'hésitez pas à faire cette activité avec 8 bouteilles en verre à fond plat et les proportions suivantes. Vous aurez une octave avec 8 bouteilles selon les quantités dans les verres en ml : 207 ; 281 ; 370 ; 414 ; 488 ; 517 ; 547 ; 562. Vous êtes prêt à jouer Frères Jacques !

Les émotions de la musique

Matériel nécessaire

- Un ordinateur
- Une imprimante

dès
4 ans

Acquisitions favorisées

- Acuité auditive
- Expression orale, enrichissement du langage
- Identification émotionnelle, empathie

Ressources mobilisées

- Écoute, attention, concentration
- Raisonnement spatio-temporel



✂ Préparation de l'activité

- Sélectionnez sur Internet quelques émoticônes simples qui expriment la peur (je suis effrayé), la joie (j'ai envie de danser), la tranquillité (je me sens bien), la tristesse (je suis triste), la surprise (je suis étonné), la colère (je me sens frustré) ou, mieux, des expressions faciales d'enfant exprimant ces émotions (voir la

rubrique Ressources utiles en p. 218). Rassemblez-les dans un tableau chacune sur une colonne.

- Procurez-vous dans chaque registre émotionnel au moins un des extraits musicaux suivants (vous pouvez les préparer en écoute sur votre tablette/ordinateur) ou en sélectionner de votre choix :

Joie/légèreté

- "Duo de Papageno et Papagena", *La Flûte enchantée*, Mozart
- "I feel pretty", *West Side Story*
- 1234, Leslie Feist
- *Yellow Submarine*, Beatles
- *Pata Pata*, Miriam Makeba

Tristesse/mélancolie

- *Si tu t'appelles mélancolie*, Joe Dassin
- *La jeune fille et la mort*, Schubert
- *Adagio in G Minor*, Tomasio Albinoni
- "Ouvverture Fantaisie", *Roméo et Juliette*, Tchaikovsky

Surprise/ étonnement

- *Music For The Theatre IV. Burlesque*, Copland
- *Grotesque for viola and cello*, Rebecca Clarke

Peur, inquiétude

- *Sleeping Beauty* Op 66 – Act III. n° 24 "Puss in Boots", Tchaikovsky
- *Danse Macabre*, Camille Saint-Saëns
- Cold Genius Aria "What power art thou" - *King Arthur*, Henry Purcell

Agacement, colère

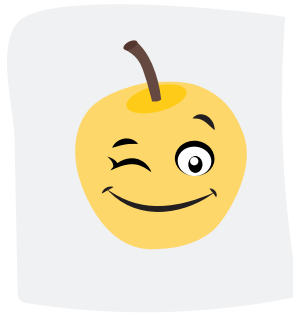
- "O fortuna", *Carmina Burana*, Carl Orff
- 4^e mouvement (orage) de la VI^e *Symphonie pastorale*, Beethoven

Paix, tranquillité

- Concerto n° 21 andante, Mozart
- *Fantaisie-Improptu* (Op. posthume 66), Frédéric Chopin
- *Ninna nanna* Op. 49 n° 4 (berceuse), Johannes Brahms
- "Du bist die Ruh" Op. 59 N° 3, D.776, Schubert

★ Déroulement de l'activité

- Choisissez un seul morceau et même un extrait d'1 à 2 minutes, pas plus, et invitez votre enfant à faire un vrai jeu avec cette musique.
- Dans un premier temps, demandez-lui de l'écouter attentivement, rien de plus.
- Puis, dites-lui : *« Je vais la remettre et j'aimerais que tu me dises comment tu trouves le son : s'il est doux, violent, lugubre... et à quoi cette musique te fait penser ? Que te donne-t-elle envie de faire ? »*
- Puis, demandez-lui comment il aimerait l'appeler.
- Enfin, prenez la feuille des émotions et demandez-lui à quel enfant il ressemble lorsqu'il entend cette musique. Laissez-le choisir selon le dessin et nommez alors l'émotion.



Créer une petite mélodie



Matériel nécessaire

- Deux instruments (achetés ou fabriqués par vous-même)



Acquisitions favorisées

- Discrimination auditive, sens du rythme
- Développement des aptitudes cognitives et langagières
- Régulation émotionnelle
- Confiance et estime de soi



Ressources mobilisées

- Mémoire auditive
- Motricité fine
- Écoute, concentration

dès
4 ans



Déroulement de l'activité

- Dites à votre enfant que vous avez envie de jouer de la musique avec lui et que vous lui proposez de créer ensemble une petite mélodie. Demandez-lui de choisir quel instrument il veut utiliser.
- Chacun se munit de son instrument.
- Pour commencer, invitez votre enfant à jouer 3 sons différents.
- Puis, chacun son tour essaie de reproduire le dernier son entendu et d'en ajouter deux nouveaux :
« Lorsque j'aurais joué, tu essaieras de reproduire le dernier son que j'ai fait et tu en ajouteras deux autres. Est-ce que tu as compris ? »

Le conseil

- Si vous sentez que cela ne prend pas, vous pouvez chanter une comptine comme « chat, c'est toi l'chat » et demander à votre enfant de jouer chaque fois qu'il entend la syllabe « cha »... De votre côté, vous jouerez sur une autre syllabe comme « ra ».

Intelligence relationnelle

La règle des 5 doigts de la main

dès
4 ans

Matériel nécessaire

- Une pochette cartonnée de couleur rouge
- Une paire de ciseaux
- Une imprimante couleurs
- Un crayon de papier
- De la colle papier
- Une paire de gants

Acquisitions favorisées

- Maîtrise du langage, connaissance du corps humain
- Savoir enchaîner des actions les unes après les autres
- Écoute, empathie

Ressources mobilisées

- Attention, mémoire,
- Respect des règles, planification, stratégie

Préparation de l'activité

- Éditez des petites photos au format vignette 3 x 3 cm représentant un œil grand ouvert (x 2), une main (x 2), une bouche, un téléphone ainsi que les nombres de 1 à 5.



★ Déroulement de l'activité

- Dites à votre enfant que vous souhaitez lui apprendre des gestes de base pour porter secours. Expliquez-lui que parfois, il arrive qu'une personne soit malade, ait eu un accident, soit tombée et qu'elle reste allongée sans bouger. Dans ces cas-là, il peut l'aider et même la sauver en apprenant la règle des 5 doigts.
- À ce moment-là, faites-vous aider par une 3^e personne qui accepte de s'allonger sur le dos sans bouger ou alors jouez-la vous-même.
- Poursuivez ainsi : « *Je vais te montrer comment on fait pour appliquer cette règle* ». Fermez le poing. Puis sortez votre pouce et dites : « **1**, *Tu te rapproches de la personne pour la regarder* ». Sortez l'index : « **2**, *Tu lui parles : Madame, vous m'entendez ?* ». Avec le majeur, dites : « **3**, *Tu la touches pour essayer de la réveiller.*

*Si elle continue de ne pas bouger, avec l'annulaire, **4**, Tu vas chercher le téléphone et tu composes le 1 puis le 5. Là tu dis qui tu es, où tu te trouves et, venez vite, une personne ne bouge plus du tout ».*

*Avec l'auriculaire, « **5**, Tu attends à côté de la personne que les infirmiers arrivent. »*

- Demandez à votre enfant de le redire et de le faire à son tour. Répétez-le plusieurs fois.
- Proposez ensuite de construire ensemble une grande main à 5 doigts pour vous souvenir de la règle. Faites-lui dessiner sur la pochette cartonnée les contours d'un gant d'une grande main ou de sa propre main. Laissez-le découper s'il sait le faire. Montrez vos images et demandez-lui où coller chacune des vignettes. Puis laissez-le choisir un endroit où afficher le poster.

Les conseils

- Répétez cette activité autant de fois que nécessaire, en plusieurs séquences.
- Si votre enfant est intéressé, prolongez par une visite de l'antenne locale de protection civile.
- L'étape suivante est de lui enseigner les rudiments de la position latérale de sécurité que les enfants peuvent apprendre dès 4 ans comme l'a remarquablement démontré une étude auprès des petits Norvégiens³.

3. Bollig, Georg & Myklebust, Anne & Østringen, Kristin. (2011). Effects of first aid training in the kindergarten - a pilot study. Scandinavian journal of trauma, resuscitation and emergency medicine. 19. 13. 10.1186/1757-7241-19-13.

Les jeux du regroupement

dès
4 ans

Matériel nécessaire

- Un sifflet ou une cloche

Acquisitions favorisées

- Maîtrise du langage oral
- Mieux se connaître et connaître les autres
- Développement social, confiance en soi

Ressources mobilisées

- Observation, curiosité
- Raisonnement, conscience de soi

Déroulement de l'activité

- À l'occasion d'une rencontre en famille ou entre amis avec plusieurs enfants, mais aussi d'un goûter d'anniversaire, d'une kermesse ou autre, proposez-leur de faire un jeu pour se connaître et bouger en même temps.
- Expliquez-leur la règle : « Vous pouvez vous disperser et courir jusqu'au coup de sifflet. Lorsque vous entendez le sifflet, vous écoutez la consigne et vous essayez de vous regrouper. »
- Commencez avec une consigne très simple : « Regroupez-vous avec 1 (ou 2) personne(s) qui a(ont) les yeux de la même couleur que vous. »
- Lorsque c'est fait, dites aux enfants qu'ils peuvent à nouveau courir et se disperser jusqu'au nouveau coup de sifflet.
- Poursuivez avec une autre consigne, se regrouper avec une personne qui a un tee-shirt de la même couleur que le sien.

Le conseil

- Quelques autres idées de regroupement : la même couleur préférée, le même animal domestique, le même aliment préféré, le même super-héros, etc.

« Comme si j'étais »

Matériel nécessaire

- Une imprimante couleurs
- Ustensiles de coiffure disponibles chez vous (brosse, sèche-cheveux, flacons, bigoudis, ciseaux en plastique...)

dès
3 ans

Acquisitions favorisées

- Maîtrise du langage oral
- Développement social
- Régulation émotionnelle, confiance en soi

Ressources mobilisées

- Imagination
- Motricité fine
- Fonctions exécutives

★ Déroulement de l'activité

- Aménagez un petit endroit temporaire comme chez le coiffeur avec un siège face à un miroir et vos ustensiles. Affichez quelques photos de coiffures.
- Proposez à votre enfant de jouer à faire semblant d'être chez le coiffeur et demandez-lui s'il veut jouer le coiffeur ou le coiffé. Habillez le coiffeur d'une blouse et le coiffé d'une serviette.
- Quel que soit votre rôle, verbalisez pour l'inciter à rentrer dans le jeu et affiner son expression et sa communication. Vous pouvez dire par exemple :
« *Que commences-tu par dire ?
Quelles sont les différentes étapes ?
Qu'est-ce que je (tu) fais en premier ?*

Et ensuite ? Qu'est-ce que j'utilise (tu utilises) pour te(me) coiffer ? De quoi vais-je avoir besoin ?... Comment tu vas faire pour... ? »

- Autorisez-vous à avoir des actions un peu surprenantes, comme vous exclamer que ça ne vous plaît pas du tout ou que vous voulez des cheveux violets.
- Quand vous aurez fini le rôle, poursuivez un peu la discussion par le questionnement. Invitez-le à vous dire pourquoi il trouve qu'il ressemble bien à un coiffeur, ce qu'il pense qu'un coiffeur peut ressentir dans cette situation, ou si les cheveux devenaient tout bleus, que se passerait-il ?

Le conseil

- Il est facile de faire la même chose chez le médecin par exemple ou à l'épicerie.

Aller jouer à la ludothèque

Matériel nécessaire

- Une adhésion annuelle par famille généralement de 10 à 20 €

Acquisitions favorisées

- Développement social et communication
- Construction de la pensée logique
- Respect des règles et des consignes, autonomie

Ressources mobilisées

- Curiosité, langage, mémoire
- Stratégie, organisation
- Régulation émotionnelle

dès
3 ans



★ Déroulement de l'activité

- Exprimez à votre enfant votre joie de le conduire dans un endroit qui s'appelle la ludothèque où il va découvrir des tas de nouveaux jeux.
- Sur place, laissez-le s'orienter de lui-même vers un jeu qui l'attire et ainsi s'entraîner à exercer son choix. Observez-le bien, cela vous permet aussi de connaître son centre d'intérêt du moment : plutôt puzzle, figurine, Playmobil®, jeux de construction, d'imitation ou de société.
- S'il entreprend quelque chose, expliquez-lui que la règle à respecter est de jouer avec un seul jeu à la fois et de le ranger lorsqu'on ne veut plus s'en servir. Incitez-le à terminer ce qu'il a commencé avant de passer à autre chose.
- Si votre enfant est attiré par un jeu de société avec des plus grands, considérez-le comme normal. Accompagnez-le en lui expliquant bien les consignes de départ et ensuite au besoin aux différentes étapes. Il peut tout à fait participer à des jeux de Memory®.
- S'il préfère jouer seul, laissez-le faire. Il y a des chances qu'en côtoyant d'autres enfants sur place, quelques frictions surviennent. Saisissez cette occasion pour les aider à exprimer leurs émotions et accompagnez-les pour trouver, grâce au langage, une solution satisfaisante aux deux.
- Une autre fois, proposez-lui de participer à un jeu coopératif de son âge (voir la rubrique Ressources utiles en p. 219). À vous de le préparer et d'expliquer simplement ses règles et finalité. Demandez-lui de les reformuler, puis, pendant le jeu, verbalisez ce que les joueurs doivent faire et donnez du sens à ce qui se passe. Lorsque votre enfant s'éloigne des règles du jeu, sans lui dire qu'il se trompe, juste rappelez-les lui. Dites-lui aussi qu'il peut rester assis là et juste regarder les autres faire.
- La séance terminée, demandez-lui ce qu'il en retient, s'il est content, ce qu'il a aimé et appris.

Le cœur positif

dès
3 ans

Matériel nécessaire

- 4 fils chenille de couleur rose
- Un tapis
- Un tissu, voilage et/ou un coussin

Acquisitions favorisées

- Écoute de l'autre, empathie
- Développement social
- Confiance et estime de soi

Ressources mobilisées

- Curiosité, réflexion
- Aptitudes émotionnelles

Préparation de l'activité

- Invitez votre enfant à participer avec vous à la préparation d'une nouvelle activité que vous pourriez faire en famille toutes les semaines. Prenez un fil chenille, donnez-en un autre à votre enfant et demandez-lui de regarder ce que vous faites pour le reproduire de son côté. Pliez le fil en deux, puis renversez-le pour le recourber et donnez-lui la forme d'un cœur sans utiliser tout le fil. Gardez-en un peu pour renforcer la structure en enroulant le fil autour du cœur.
- Avec un autre fil, faites une branche de lunette et entortillez-la en haut du cœur.
- Gardez-en un petit bout pour la barre qui tient sur le nez. Faites faire à votre enfant la même chose et rejoignez-les.
- Après avoir choisi un lieu où réaliser ce rituel, installez au sol un tapis, coussin, ou décorez l'espace au goût de votre enfant.

★ Déroulement de l'activité

- Expliquez ce qui va se passer :
« Celui qui porte les lunettes peut s'asseoir sur le coussin (ou s'installer sous la tente/le voile). Alors chacun va lui exprimer un mot gentil ou un remerciement pour ce qu'il a fait qu'on a apprécié. »
- Commencez par y asseoir votre enfant et exprimez-lui, tour à tour, vous, votre partenaire, ses frères/sœurs, un remerciement pour une chose qu'il a fait ou pas fait et qui a été appréciée.
- Ce premier tour terminé, demandez-lui d'exprimer comment il se sent.
- Ensuite, dites-lui qu'il doit donner ses lunettes à une autre personne qui ira s'asseoir à sa place. Et c'est maintenant à lui de dire un mot gentil ou un remerciement à cette personne.



Le conseil

- Vous pourriez instaurer ce rituel une fois par semaine. Lorsque vous avez de la famille ou des amis. Profitez-en pour les faire tous participer !

Aller à la rencontre d'un artisan

dès
4 ans

 Aucun matériel nécessaire

 Acquisitions favorisées

- Construction de la pensée logique
- Prise de parole, formulation de question, enrichissement du vocabulaire
- Estime de soi, empathie

 Ressources mobilisées

- Curiosité, écoute, observation
- Expression corporelle, contrôle de soi

★ Déroulement de l'activité

- Demandez à votre enfant s'il aimerait rencontrer un boulanger pour savoir comment est fabriqué le pain. Éveillez sa curiosité par exemple en utilisant le conte de la poule rousse (se reporter à la rubrique Ressources utiles en p. 219). Si cela ne suscite aucun enthousiasme, suggérez un autre artisan (menuisier, souffleur de verre, apiculteur...), en fonction des centres d'intérêt de votre enfant.
- Prenez contact avec les boulangers proches de chez vous pour en trouver un qui accepte de vous recevoir quelques minutes avec votre enfant pour lui montrer les étapes de fabrication du pain.
- Demandez à votre enfant de penser à ce qu'il aimerait savoir et de formuler une ou deux questions à poser à l'artisan. Ajoutez : « Comment pourrais-tu t'en rappeler ? Veux-

tu dessiner ou que l'on écrive ta question ? » Poursuivez : « Et que penses-tu de lui demander de faire quelque chose, de participer pour l'aider dans une de ses actions avec la pâte par exemple ? »

- Avant de partir pour la visite, rappelez à votre enfant de poser ses deux questions. Demandez-lui de bien écouter et observer le visage et les gestes que fait le boulanger parce qu'ensuite vous jouerez à les imiter. Faites la visite sur un temps court, 10 à 15 min maximum. Rappelez à votre enfant s'il l'a oublié, de proposer d'apporter un peu de son aide.
- De retour chez vous, n'attendez pas pour l'inciter à raconter tout ce qu'il a vu et appris à d'autres personnes, d'imiter les gestes et attitudes de l'artisan et d'expliquer comment il a lui-même participé.

Dans la peau du personnage

Matériel nécessaire

- Un livre d'histoires ou de contes adapté à l'âge

de 4
à
6 ans

Acquisitions favorisées

- Écoute, empathie, développement social
- Identifier, reconnaître les émotions
- Maîtrise du langage oral
- Préparation à la lecture

Ressources mobilisées

- Fonctions exécutives (flexibilité cognitive, mémoire, concentration, stratégie)

Déroulement de l'activité

- Invitez votre enfant à partager un moment agréable avec vous autour d'une histoire : « *J'aimerais te lire une histoire/un conte que j'apprécie. Écoute bien, essaie de bien imaginer et ressentir ce que vivent les personnages parce que je te demanderai ton avis.* »
- Faites-lui la lecture d'une histoire courte ou même d'un fragment d'histoire. Au fur et à mesure du déroulé ou bien à la fin de votre lecture, posez-lui les questions suivantes : « *Peux-tu me dire quelles émotions vit le personnage principal ? Et les autres personnages ? Penses-tu que les personnages ont bien réagi et pourquoi ?* »
- N'hésitez pas à expliciter le fait qu'effectivement, un personnage peut vivre des émotions différentes et qui semblent opposées comme la peur et la colère en même temps. Profitez-en pour utiliser un

vocabulaire plus précis qui exprime le gradient des émotions, par exemple pour la colère : l'irritation, l'énervement, l'agacement jusqu'à l'exaspération et la rage.

- Choisissez un autre personnage que le narrateur : un personnage secondaire ou même un animal et demandez à votre enfant : « *Pourrais-tu me raconter l'histoire du point de vue d'untel ? Peux-tu m'expliquer ce qu'il vit, ce qu'il ressent et pourquoi ?* »
- Avec un enfant de 5 à 6 ans, vous pouvez approfondir le questionnement en lui demandant quelles ressemblances il peut avoir avec ce personnage ou de vous raconter une situation qu'il a vécue et qui ressemble à celle que vit le personnage. Enfin, invitez-le à vous dire comment lui aurait réagi dans cette situation ou ce qu'il aurait à sa place.

Parler avec un bâton de parole

dès
4 ans

Matériel nécessaire

- Un morceau de bois ramassé dehors
- De la ficelle ou des rubans de couleur
- Des plumes, des perles ou des coquillages percés
- De la peinture

Acquisitions favorisées

- Écoute de l'autre, respect de la parole, des règles et des consignes
- Inciter à la prise de parole, maîtrise du langage oral
- Confiance en soi, empathie

Ressources mobilisées

- Attention, réflexion
- Contrôle de soi



★ Déroulement de l'activité

- Définissez un sujet de conversation comme les amis, les jeux, une sortie de prévue, une activité ou autre.
- Introduisez l'activité soit à table un jour de repos ou bien asseyez-vous tous par terre sur les genoux pour un peu plus de solennité. Montrez le morceau de bois et dites que pendant quelques minutes, pas plus de 2-3 chacun, vous allez pouvoir vous exprimer au sujet de [ce que vous avez défini], mais selon des règles précises.
- Énoncez-les : « *Chacun doit lever le doigt pour s'exprimer et, lorsqu'il tient le bâton, peut dire ce qu'il a à dire sans être interrompu. Les autres se taisent et attendent qu'il ait fini sauf s'il parle d'autre chose que ce qui est demandé.* »
- Après cette 1^{re} séquence, à un autre moment, proposez à votre enfant de décorer lui-même le bâton. Suggérez-lui de le peindre des couleurs de son choix ou d'y attacher plumes, perles ou coquillages et montrez-lui comment faire.
- Faites votre 2^e séquence une semaine après la 1^{re} à la même heure autant que possible pour créer une routine. Au fur et à mesure des semaines, vous pourriez déléguer à votre enfant la responsabilité de donner le bâton à celui qui a demandé la parole.

Le conseil

- Vous pourriez profiter de ces moments où la parole de chacun est libre, entendue et respectée dans le calme pour évoquer des sujets tels que les règles de la maison, les prochaines vacances, l'annonce d'un changement...

Loto familial des grimaces

dès
5 ans

Matériel nécessaire

- Un smartphone ou un appareil photo
- Une imprimante couleurs
- Une plastifieuse
- Du papier cartonné blanc
- Un sac en toile
- Quelques morceaux de carton

Acquisitions favorisées

- Explorer son corps et savoir s'exprimer avec
- Respect des règles et des consignes

Ressources mobilisées

- Curiosité, concentration, écoute
- Plaisir de partager de la joie

Préparation de l'activité

- Profitez d'une rencontre avec les amis ou la famille pour demander à chacun de faire plusieurs grimaces et de les prendre en photo, adultes et enfants. Collectez ainsi de 16 à 24 grimaces différentes.
- Imprimez-les au format 6 x 6 cm en 2 exemplaires. Plastifiez-les.
- Collez-en 4 à 6 sur un carton pour avoir 4 cartons de grimaces différentes. Mettez les doubles dans le sac de toile.

★ Déroulement de l'activité

- Proposez à votre enfant un jeu où il va falloir imiter des grimaces. Dites-lui qu'on a le droit de faire des grimaces lorsqu'on respecte les règles du jeu.
- Distribuez un carton à chaque joueur et expliquez-en les règles :
« Chacun tire au sort une image dans le sac. Il doit imiter la grimace qui est sur la photo et la reposer sur le bon carton, même si ce n'est pas le sien. Le premier qui a son carton complètement rempli a gagné. »



Le conseil

- Vous pouvez faire la même avec l'expression faciale des émotions de joie, tristesse, surprise, dégoût, frayeur...

Jeux de rôle : la courtoisie

dès
3 ans

 Aucun matériel nécessaire

 Acquisitions favorisées

- Respect des règles de savoir-vivre, développement social
- Confiance et estime de soi

 Ressources mobilisées

- Observation, mémoire
- Écoute, empathie, attention

★ Déroulement de l'activité

- Invitez votre enfant à vous rejoindre. Présentez-lui les choses à peu près ainsi : « Aujourd'hui, je vais t'apprendre à saluer une personne que tu rencontres pour la première fois. Je vais d'abord te montrer comment faire et ensuite nous le ferons ensemble. »
- Tendez la main droite vers votre enfant, regardez-le bien droit dans les yeux avec un sourire et dites : « Bonjour, je m'appelle [dites votre prénom et nom] », en lui serrant la main. Procédez une 2^e fois puis demandez-lui de le faire à ton tour.
- Dans les jours qui suivent, saisissez toutes les occasions pour lui demander de se présenter de la sorte à des voisins, des personnes rencontrées au parc ou ailleurs.
- Une autre fois, dites-lui : « Je vais te montrer comment bâiller de manière correcte. » Assurez-vous qu'il sait bien de quoi il s'agit. S'il ne connaît pas ce mot, montrez-lui et expliquez-lui que parfois, lorsqu'on a sommeil, qu'on est un peu fatigué, on bâille. C'est naturel mais qu'il convient de le faire d'une certaine manière pour être poli et courtois. Ajoutez : « Regarde bien mes gestes, comment je fais et ensuite ce sera ton tour. »
- En le regardant dans les yeux, mettez votre main droite à quelques centimètres de votre bouche. Forcez un bâillement de manière un peu exagérée. Quand il est fini, montrez que vous refermez la bouche et ensuite seulement vous retirez votre main.
- Dites-lui : « Dois-je le refaire une fois ? » Et demandez-lui de le faire maintenant à son tour.



Le conseil

- Vous pouvez continuer ainsi par exemple avec frapper à la porte avant d'entrer dans une pièce, ou encore dire « *Excusez-moi* » lorsqu'on s'apprête à interrompre une personne.

Participer à une opération

« Nettoyons la nature »

Matériel nécessaire

- Des gants
- Des sacs-poubelles
- Un vêtement de protection

Acquisitions favorisées

- Exploration du monde
- Développement social, empathie, autonomie
- Incitation à la prise de parole

Préparation de l'activité

- Inscrivez-vous à une opération « nettoyons la nature » près de chez vous.

dès
4 ans

Ressources mobilisées

- Motricité fine
- Fonctions exécutives (mémoire, inhibition, adaptation, stratégie)

★ Déroulement de l'activité

- Dites à votre enfant que vous souhaitez le faire participer à rendre la nature plus belle et plus saine en la nettoyant des déchets, tout ce qui traîne par terre que des personnes n'ont pas mis dans la poubelle. Expliquez-lui en quoi c'est important de ne pas jeter ce qui est inutile dans la rue ou dans la nature. Dites-lui aussi que vous le jugez apte à apporter sa contribution et qu'il y aura également des tas d'autres personnes, des enfants mais aussi des adultes ou des personnes âgées. Vous pouvez utiliser un petit film sur les déchets en support d'information (voir activité n°93 p. 201).
- Le jour venu, munissez-vous des sacs, gants et vêtements de protection. Lors de la collecte, profitez-en pour demander à votre enfant si ce qu'il ramasse est un déchet « vivant » qui retournera à la nature (pommes de pin, branches mortes, fruits tombés au sol...) ou quelque chose fabriqué par les hommes : bouchons, emballages, canettes, piles. Incitez-le à poser directement ces questions à l'animateur de l'opération.
- De retour chez vous, attribuez-lui le « métier » de nettoyeur de la maison, c'est-à-dire confiez-lui la responsabilité de s'assurer qu'aucun déchet ne traîne dans la maison, le garage ou le jardin.

Le conseil

- Profitez aussi du moment festif de l'événement, souvent organisé à la fin, goûter ou repas quitte à revenir même pour un petit temps de partage convivial.

Échange de temps de garde

dès
3 ans

 *Aucun matériel nécessaire*

 *Acquisitions favorisées*

- Ouverture sur le monde
- Adaptation, autonomie
- Développement social
- Construction des schémas spatio-temporels

 *Ressources mobilisées*

- Analyse (perception des similitudes et des différences)
- Écoute, empathie, volonté

 *Préparation de l'activité*

- Proposez à des voisins ou amis en qui vous avez confiance d'échanger deux heures, une après-midi ou une soirée de garde de vos enfants respectifs. Si vous n'en connaissez pas, faites appel à des plateformes de mise en relation entre parents axés sur la proximité et l'entraide (voir la rubrique Ressources utiles p. 219).

★ Déroulement de l'activité

- Quelques jours avant, prévenez votre enfant qu'il sera gardé par d'autres parents le temps d'une après-midi ou d'une soirée dans X jours ou X "dodos". Dites-lui que vous avez trouvé une famille qui a hâte de faire sa connaissance et que vous aimeriez qu'il découvre cette maison. Assurez-le qu'il pourra y découvrir de nouveaux jeux et peut-être se faire de nouveaux amis.
- Rappelez-lui, le jour venu, que ça y est, c'est aujourd'hui que vous l'emmènerez passer un peu de temps dans une autre famille. Donnez-lui un repère qu'il connaît pour le rassurer quant à votre retour pour le chercher.
- Au moment de partir, focalisez son attention en le chargeant d'une mission : jouer les détectives pour vous : « *Lors de ton séjour, j'aimerais que tu remarques 3 choses que la famille fait comme nous et 3 choses qu'elle ne fait pas comme nous.* »
- À son retour, permettez-lui d'exprimer ses émotions, quelles qu'elles soient. Verbalisez-les pour bien l'aider à les reconnaître. Si elles sont douloureuses, dites-lui que cela peut arriver de ne pas s'entendre tout de suite avec des personnes qu'on ne connaît mais que c'est important de réessayer parce que cela peut évoluer par la suite. Dans un deuxième temps, demandez-lui quelles sont les 3 choses similaires et différentes qu'il a observées. Enfin, incitez-le à vous exprimer quelque chose qu'il a apprécié.

Le conseil

- Ayez en tête que la confiance que vous avez dans les capacités de votre enfant est le facteur le plus puissant de son adaptation.

Intelligence



intra



personnelle



Le coloriage du cœur

Matériel nécessaire

- Une imprimante
- Des crayons de couleur

dès
4ans

Acquisitions favorisées

- Motricité fine
- Connaissance des émotions
- Connaissance de soi, construction de la pensée

Ressources mobilisées

- Attention, concentration, réflexion
- Fonctions exécutives

Préparation de l'activité

- Sur une feuille A4, tracez ou copiez les contours d'un grand cœur pour qu'il occupe 90 % de l'espace. Sur la droite, en colonne, disposez des émoticônes représentant les émotions de base : joie, colère, peur, calme, tristesse.
- Placez à côté de chacune d'elles un carré coloré, respectivement le jaune, le rouge, le vert, le bleu et le noir.
- Éditez aussi chaque émoticône en grand format, chacune séparément sur une feuille A4.



★ Déroulement de l'activité

- Expliquez à votre enfant ce qu'est l'émotion de la joie. Illustrez-la en lui montrant l'émoticône correspondante en grand format sur la feuille séparée. Puis, proposez-lui de la colorier en jaune. Quand il a fini, demandez-lui de vous montrer avec son visage comment on est quand on est en joie.
- Un autre jour, faites la même chose avec l'émoticône de la peur à colorier en vert en lui expliquant de la même manière quand est-ce qu'on peut ressentir de la peur et comment cela se traduit. Continuez ainsi un jour après l'autre avec l'émoticône et son émotion correspondante.
- Quand vous avez fini cela, lors d'une autre séquence, indiquez à votre enfant que vous aimeriez savoir comment il se sent, comment va son cœur à cet instant. Prenez la feuille du cœur et proposez-lui d'en colorier l'intérieur avec une ou plusieurs couleurs qui expriment ce qu'il ressent.
- Lorsque votre enfant a fini son dessin, verbalisez ce que vous avez compris du choix de ses couleurs et demandez-lui si c'est bien cela qu'il ressent.

Le conseil

- Vous pouvez faire de cette activité un rituel proposé à certains moments à votre enfant pour l'aider à se recentrer et l'entraîner à identifier ses émotions.

Rituel quotidien d'auto-massage

dès
3 ans

 *Aucun matériel nécessaire*

 *Acquisitions favorisées*

- Conscience corporelle
- Savoir retrouver apaisement et calme intérieur
- Confiance en soi, autonomie

 *Ressources mobilisées*

- Concentration
- Contrôle et conscience de soi

 *Déroulement de l'activité*

- Invitez votre enfant à faire avec vous une activité pour se relaxer tout en s'amusant. Dites-lui que vous la ferez ensemble chaque soir parce qu'après on se sent bien mieux. Initiez-la un soir dans un endroit calme et bien chauffé.
- Mettez-vous face à votre enfant et dites-lui qu'il n'a qu'à reproduire ce que vous faites.
- Commencez par relâcher vos épaules, en les soulevant et en les laissant tomber. Verbalisez-le et invitez votre enfant à en faire de même. Puis, frottez vigoureusement vos mains l'une contre l'autre.
- Relâchez les poignets en les secouant.

Les étapes

- Tapotez sur votre crâne avec le bout des doigts comme pour jouer du piano.
- Passez vos mains sur le front d'un côté puis de l'autre, verbalisez que cela chasse toutes les contrariétés, puis secouez les mains.
- Massez le tour des sourcils.
- Mettez vos pouces sur les tempes, autorisez-vous à faire des grimaces, ouvrir grand les mâchoires.
- Tapotez un peu sur la poitrine et les bras avec vos deux poings fermés main droite sur le bras gauche et inversement.
- Massez le ventre en douceur en faisant des cercles autour du nombril (sens horaire).
- Finissez en tapotant sur les jambes les deux poings fermés et en massant légèrement vos pieds. Allongez-vous si vous le souhaitez.

Les conseils

- À 3 ans, contentez-vous d'une séance de 3 min en sautant les étapes du front, des sourcils et du ventre. À 6 ans, elle peut durer 10 min.
- Si votre enfant bâille au cours de la séance, c'est bon signe. Ce rituel lui permet de prendre de bonnes habitudes pour se retrouver et entrer en relation douce avec son corps.

Aller dehors et ne rien faire

Matériel nécessaire

- Des feuilles de papier
- Des crayons de couleur

dès
3 ans

Acquisitions favorisées

- Apprivoiser les peurs
- Autonomie, confiance en soi
- Raffinement sensoriel, construction de la pensée

Ressources mobilisées

- Observation, imagination
- Toutes fonctions exécutives

★ Déroulement de l'activité

- Un jour de beau temps, allez vous installer dehors dans le jardin ou vous poser sur l'herbe dans un parc ou dans la nature. Prenez pour vous un livre ou toute autre occupation qui vous plaise à l'exclusion, autant que possible des ordinateurs, tablettes et smartphone.
- N'emportez pas de jeux pour votre enfant, juste les feuilles et crayons. Laissez-le chercher de lui-même une occupation. Dites-lui par exemple : *« Tu es libre de jouer à ce que tu veux ou d'imaginer ce que tu veux. Juste, je veux pouvoir te voir à tout moment. Je suis là, je reste près de toi. »*
- Si votre enfant vous dit *« Maman, Papa, je ne sais pas quoi faire ! Viens jouer avec moi »*, accompagnez-le par quelques questions. Invitez-le

à vous dire comment il se sent, ce qu'il voudrait faire, de quoi il a envie et d'imaginer comment il pourrait le faire autrement, avec ce qui est disponible dans la nature. Montrez-vous confiant, dites-lui qu'il va inventer un jeu passionnant.

- Pour le soutenir dans sa démarche, offrez-lui régulièrement un regard confiant, soutenant. Il va y puiser un sentiment de valeur et d'estime qui l'aidera à rencontrer ses propres ressources.
- S'il continue à vous solliciter, proposez-lui d'observer les plantes, les insectes, de jouer à imaginer ce qu'ils peuvent vivre, de leur inventer des aventures ou encore de les dessiner. Mais il va peut-être simplement se mettre à jouer avec la terre, avec ses mains ou ses pieds...

Le conseil

- Cette activité vous autorise un temps de repos ou de lecture sans culpabiliser. En résistant aux sollicitations de votre enfant, vous l'aidez à trouver en lui de précieuses ressources et à s'ouvrir à son monde intérieur.

Aménager un coin

« Mes préférences à moi »

Matériel nécessaire

- Un coussin, fauteuil ou tabouret
- Une petite étagère
- Des voilages (option)
- Du papier et des crayons de couleurs
- De la pâte à modeler

dès
3 ans

Acquisitions favorisées

- Faire des choix, identifier ses préférences et les exprimer
- Éprouver du plaisir à être avec soi-même
- Construction de la pensée
- Conscience et estime de soi



Ressources mobilisées

- Émotions positives, pensée créative
- Fonctions exécutives



★ Déroulement de l'activité

- Proposez à votre enfant d'organiser, dans sa chambre, un petit espace décoré selon ses goûts dans lequel il pourra se réfugier et où il pourra être entouré des choses, des objets ou des images de tout ce qu'il aime.
- Suggérez-lui d'utiliser un coin de sa chambre ou alors de vous montrer à quel endroit il voudrait ce petit espace.
- Demandez-lui s'il préfère y être assis à un petit bureau, par terre, sur un gros coussin ou que l'espace soit refermé comme une bulle avec des voilages façon tipi. Placez à cet endroit une petite étagère à sa hauteur sur laquelle il pourra placer ce qu'il souhaite.
- Dites-lui : « *Cet espace est consacré à ce que tu aimes le plus. Tu pourras y mettre ce que tu veux mais pas tout ce que tu as. Tu vas devoir faire des choix.* » Commencez par lui demander sa couleur préférée, tenez-en compte pour le choix de la décoration et passez à la question suivante : « *Quel est ton animal préféré ?* » Quand il vous aura répondu, invitez-le à choisir une photo, un jouet qui le représente ou à le dessiner pour le mettre sur l'étagère ou l'accrocher au mur.
- Poursuivez ainsi au fur et à mesure des semaines avec son livre préféré, son aliment préféré, son odeur préférée, etc.
- Incitez-le, à chaque fois, à chercher comment le représenter par un dessin, une figurine ou une sculpture en pâte à modeler pour le mettre sur son étagère « Mes préférences à moi ».

Le conseil

- Si cela vous paraît trop fastidieux, procurez-vous un album vierge et demandez à votre enfant, après lui avoir donné des magazines variés, de découper dedans ce qu'il aime vraiment et de le coller dessus. C'est aussi un complément d'activité que vous pouvez proposer pour l'étagère « Mes préférences à moi ».

Relaxation musculaire



Matériel nécessaire

- Un tapis de sol



Acquisitions favorisées

- Connaître les différentes parties du corps et ses réactions
- Savoir se détendre et prendre du plaisir avec soi
- Autonomie et conscience de soi



Déroulement de l'activité

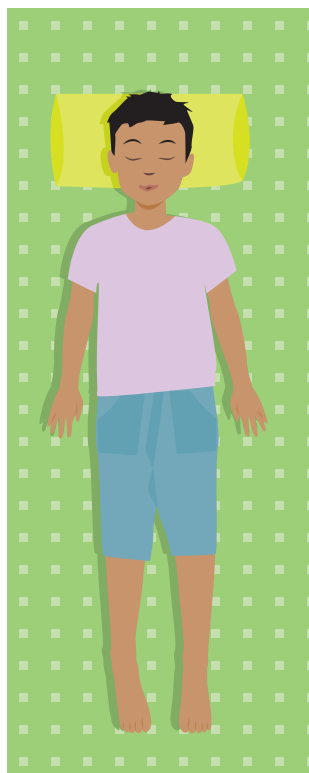
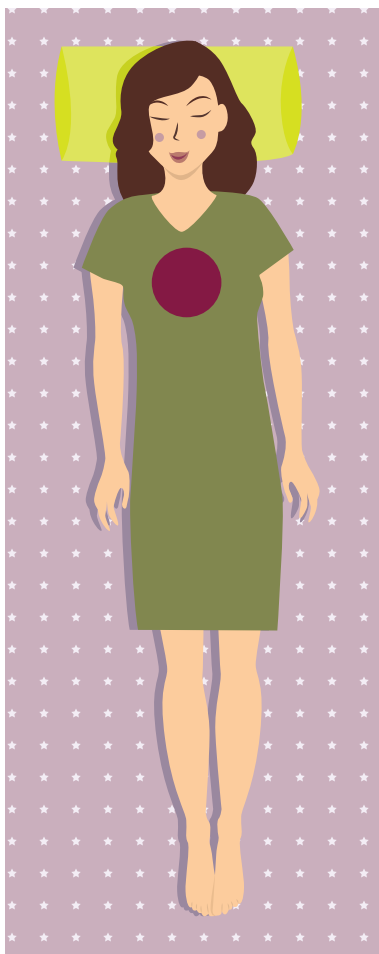
- Proposez à votre enfant de faire avec vous un jeu pour se sentir bien. *« Pour cela, on va détendre le corps. Tu veux bien t'allonger et nous allons le faire ensemble. Tu vas suivre ma voix et tu vas essayer de faire ce que je dis, je le ferai moi aussi. »*
- Une fois allongés, demandez à votre enfant de fermer les yeux puis d'inspirer par le nez et de souffler par la bouche, et de le faire 3 fois.
- Ensuite, invitez-le à coller ses lèvres les unes contre les autres, à froncer les sourcils, imaginer son visage devenir minuscule tout petit à l'intérieur de son crâne, secouer la tête et puis tout relâcher : les lèvres, les sourcils, la tête. Dites-lui d'imaginer qu'elle est alors très lourde.
- Poursuivez en lui demandant de monter ses épaules pour enfoncer sa tête à l'intérieur, comme une tortue. Puis de relâcher ses épaules, comme si elles étaient toutes molles.
- Ensuite, dites-lui de plier ses bras sur sa poitrine, de les serrer très fort puis de lâcher, les secouer légèrement et de les replacer doucement le long du corps.
- Demandez-lui de faire comme s'il tenait une orange dans chacune de ses mains et de les serrer très fort pour en faire sortir du jus. Puis de les relâcher.
- Imaginez maintenant qu'une file indienne de fourmis est montée sur le tapis et veut passer sous son dos. Il doit se cambrer légèrement pour les laisser passer et ensuite relâcher en plaquant son dos sur le tapis.
- Enfin, faites-lui tendre ses jambes très fort pour les rendre dures comme du bois, pointer les pieds et tout relâcher pour les sentir mous comme de la guimauve.

dès
4 ans



Ressources mobilisées

- Écoute, concentration
- Fonctions exécutives (contrôle de soi)



Le conseil

- Adaptez cet exercice à l'âge de votre enfant :
 - à 4 ans, vous pouvez ne garder que la tête, les bras, les mains et les jambes ;
 - à partir de 5 ans, conserver l'ensemble des différentes parties.

Le recueil des émotions

dès
4 ans

Matériel nécessaire

- Une imprimante couleurs
- Un petit cahier ou un carnet

- Des étiquettes autocollantes à imprimer

Acquisitions favorisées

- Ouverture sur le monde et la culture
- Connaissance des émotions
- Autonomie, développement social, construction de soi

Ressources mobilisées

- Attention, concentration, réflexion
- Fonctions exécutives

Préparation de l'activité

- Sélectionnez sur Internet des images et dessins de personnages qui expriment clairement l'une des émotions suivantes : joie, tristesse, peur, colère, calme.

- Imprimez-les et collez une photo par page sur le cahier.
- Puis, imprimez sur les étiquettes des émoticônes de chaque émotion.

Déroulement de l'activité

- Dites à votre enfant que vous avez un joli carnet à lui offrir et un jeu à lui proposer qu'il pourra faire quand il veut, à son rythme, en plusieurs fois.
- Montrez-lui les étiquettes des émoticônes. Dites-lui : « Sais-tu ce que c'est ? Ce que cela représente ? Ce sont des visages qui expriment une émotion. Sais-tu reconnaître celui de la colère ? De la peur ? De la joie ?... Veux-tu que je te rappelle ce qu'est une émotion et quelles sont ces différentes émotions ? » Au besoin, détaillez chacune simplement.
- Prenez ensuite le cahier et tournez-en quelques pages. Exprimez-lui que le jeu consiste à coller sur chaque page l'émoticône qui correspond à l'émotion exprimée par la scène ou le personnage. Demandez-lui s'il souhaite que vous fassiez les premiers ensemble, ou s'il préfère commencer tout seul.
- De temps à autre, dans les jours et les semaines qui suivent, demandez-lui de vous montrer son cahier des émotions et proposez-lui à nouveau d'en faire avec lui ou de le laisser continuer.

Le portrait chinois

dès
4 ans

Matériel nécessaire

- Du papier cartonné de grande longueur
- Une paire de ciseaux
- De la colle

Acquisitions favorisées

- Connaissance de soi, capacité à faire des choix
- Maîtrise du langage oral, enrichissement du vocabulaire
- Estime de soi, développement social

Ressources mobilisées

- Écoute, concentration
- Compétences psychosociales

Déroulement de l'activité

- Dites à votre enfant que vous avez envie de faire un jeu amusant avec lui qui l'aide à bien se connaître. « Nous allons imaginer que tu peux être tout ce que tu veux mais il faudra choisir. Commençons avec les animaux. Si tu pouvais être un animal, un seul, lequel serais-tu ? C'est celui qui te ressemble le plus ou qui te plaît le plus. Voudrais-tu qu'on regarde des images d'animaux pour te donner plus d'idées ? » Essayez de l'amener à expliquer un peu son choix en lui demandant quelles qualités il pense que cet animal peut avoir.
- Poursuivez en lui demandant de vous dire, s'il était une plante, laquelle il serait. Et de vous expliquer en quoi il pense ressembler à cette plante et pourquoi il l'aime.
- Poursuivez avec : « Si tu étais un objet, lequel serais-tu ? » Puis une couleur, enfin un héros de dessin animé ou un super-héros. Demandez-lui toujours de vous expliquer pourquoi.
- Si votre enfant est toujours attentif, poursuivez avec un légume, un fruit, une saison, un vêtement ou encore un instrument de musique pour compléter son portrait chinois.
- À ce stade, vous pouvez vous arrêter là ou noter chaque réponse sur la page d'un petit carnet accordéon que vous aurez réalisé en pliant 2 longues bandes de papier pour faire des carrés 16 x 16 cm et en les collant bout à bout. Ajoutez qu'il pourra, s'il le souhaite, illustrer chaque page par un dessin ou une image découpée dans des magazines.

Composer un autoportrait

dès
3 ans

Matériel nécessaire

- Des papiers de différentes couleurs
- De la colle
- Une paire de ciseaux
- Des gommettes rondes (yeux)
- Un miroir

Acquisitions favorisées

- Motricité fine
- Construction de la pensée, enrichissement du vocabulaire
- Construction de soi, de l'image et de l'estime de soi

Ressources mobilisées

- Toutes les fonctions exécutives



Préparation de l'activité

- Découpez dans les papiers plusieurs ronds de 20 cm de diamètre, des rectangles de différentes dimensions, des bandelettes de 0,5 cm de large, des petits triangles.

Déroulement de l'activité

- Invitez votre enfant à se regarder dans un miroir. Questionnez-le :
« *Que vois-tu ?* »
- Énumérez avec lui les différentes parties de son visage. Passez en revue et nommez les yeux, leur couleur, les sourcils, les oreilles, le nez, la bouche, les cheveux, les joues, le menton, le front.
- Proposez-lui de composer son autoportrait en collage à partir des papiers découpés en le laissant totalement libre et sans intervenir. Ajoutez que son portrait ne doit pas obligatoirement être ressemblant :
« *Tu peux choisir ce que tu aimes dans ton visage ou le rendre encore plus beau.* »
- Lorsqu'il a fini, affichez ce portrait et montrez-lui quelques images d'autoportrait d'artistes comme ceux de Jean Dubuffet et des cubistes.

Les conseils

- Si vous préférez faire en même temps que votre enfant, présentez-lui l'activité et découpez vos papiers à côté de lui au fur et à mesure en lui détaillant les couleurs et les formes que vous lui donnez.
- Avec un enfant de plus de 4 ans, proposez-lui de commencer par dessiner les contours de son visage et ensuite de coller les éléments. Il peut aussi faire cet autoportrait à partir d'un rond en carton, de fil chenille et de morceaux prédécoupés dans la feutrine, la laine ou le tissu.

La lettre

dès
4 ans

Matériel nécessaire (en option)

- Une feuille de papier
- Un stylo

Acquisitions favorisées

- Maîtrise du langage oral
- Capacité à se situer dans sa propre vie
- Goût pour l'écrit
- Estime de soi, conscience de soi

Ressources mobilisées

- Concentration, volonté
- Raisonnement

★ Déroulement de l'activité

- Dites à votre enfant que vous allez écrire une lettre qu'il va vous dicter. Continuez ainsi : « *Sur cette feuille, je vais écrire ce que tu vas me dire. Tu vas te présenter, dire qui tu es, de quoi tu es fier, ce que tu aimes, comment est ta vie, ce que tu as envie de faire, tout ce que tu voudrais dire de toi à un enfant qui ne te connaîtrait pas.* »
- Expliquez-lui que vous ferez cette lettre en double. Vous en donnerez une à une personne qui ne le connaît pas et vous garderez l'autre, ici, cachée. Comme cela, dans quelque temps, quand il sera un peu plus grand, il pourra la relire tout seul.
- Incitez votre enfant à commencer et à poursuivre en l'orientant vers des questions qui l'invitent à réfléchir sur lui-même : ce qu'il a appris dont il est fier, ce qu'il aime faire, ce qu'il ressent en ce moment qu'il aimerait partager, ce qu'il voudrait transmettre de ce qu'il sait faire ou de ce qu'il apprécie.
- Écrivez cette lettre de façon manuscrite, vous amplifiez sa motivation à savoir en faire de même ainsi que vous lui donnez le goût de la lire.

Les conseils

- Cette activité peut paraître simple mais, par l'expression orale, votre enfant apprend à penser et à se penser lui-même.
- Vous lui faites aussi un beau cadeau lorsque, quelques années plus tard, il redécouvrira ce qu'il a écrit de lui.

Une première méditation



Matériel nécessaire

- Un coussin ou un tapis de sol



Acquisitions favorisées

- Savoir retrouver son calme
- Confiance en soi, autonomie



Ressources mobilisées

- Attention, imagination
- Respect des consignes
- Régulation émotionnelle

dès
4 ans



Déroulement de l'activité

- Invitez, un soir, votre enfant à se mettre dans un endroit au calme avec vous. Dites-lui que vous avez trouvé un nouveau jeu que vous adorez et que vous aimeriez lui faire partager, parce que, vraiment, c'est très agréable.
- Allongez-vous ou asseyez-vous sur un petit coussin et invitez votre enfant à en faire de même.
- Dites-lui que c'est un jeu que l'on fait avec soi-même en fermant les yeux. *« Maintenant que tu as fermé tes yeux, respire avec ton nez et expire par la bouche, tranquillement. »*
- Invitez-le à expirer en imaginant qu'il souffle dans une paille pour faire des bulles.
- *« Regarde comment tu te sens à l'intérieur : est-ce tranquille ou chamboulé parce que tu as vécu quelque chose de difficile, que tu as eu une contrariété, un chagrin ? »*
- *« Maintenant imagine que tu es au parc et, devant toi, apparaît un magnifique ballon rouge. Il flotte devant toi. Vois qu'il se rapproche de toi. »*
- *« Ça y est, le ballon est juste devant toi comme s'il attendait que tu le prennes. Tu l'attrapes et tu vas mettre dedans tous tes chagrins, tes tracas de la journée. Remplis-le bien avec tout ce qui t'embête. »*
- *« À présent, laisse-le partir. Regarde-le qui s'envole très loin et très haut dans le ciel. »*
- *« Maintenant, tout est calme. Tu inspires par le nez, tu souffles par la bouche. Allez encore deux fois. Et on ouvre les yeux. »*

Auto-évaluation

Matériel nécessaire (en option)

- Une imprimante couleurs
- Du papier cartonné blanc
- Des crayons de couleurs
ou des gommettes

dès
4ans

Acquisitions favorisées

- Connaissance de soi
- Construction de la pensée
- Autonomie, estime de soi

Ressources mobilisées

- Écoute, concentration

Préparation de l'activité

- Faites 4 colonnes par page. Sur la 1^{re}, de la moitié de la largeur de la page, inscrivez le nom de certaines activités que votre enfant fait ou devrait savoir faire :

- je sais mettre seul mes chaussures,
- je sais attacher mes boutons,
- je sais fermer une fermeture éclair,
- je sais m'habiller seul,
- je sais me laver les mains,
- je me lave les mains avant de manger,
- je sais écrire quelques lettres de l'alphabet,
- je sais compter jusqu'à 5 ou 10,
- je me brosse les dents tout seul,
- etc.

- Si vous le pouvez, illustrez chaque mention avec un dessin ou une image.
- Placez en haut de la 2^e, 3^e et 4^e colonne, respectivement, 1, 2 et 3 étoiles creuses à colorier. Reproduisez ces étoiles en face de chaque activité ou préparez des gommettes d'étoiles.

★ Déroulement de l'activité

- Dites à votre enfant que maintenant qu'il devient plus grand, il peut juger de lui-même s'il sait faire certaines choses. Ajoutez que vous aimeriez qu'il vous montre comment il évalue lui-même ce qu'il sait faire, bien faire ou pas trop bien faire.
- Assurez-lui qu'il n'y aura ni cadeau ni punition : vous accordez seulement de l'importance à ce qu'il pense de lui-même.
- Montez-lui votre 1^{re} page et désignez-lui le dessin ou l'image. Demandez-lui ce que l'enfant fait sur l'image, montrez-lui que c'est ce qui est écrit et incitez-le à réfléchir : « *Sais-tu bien faire cela, moyennement le faire ou tu ne sais pas assez bien le faire ?* » Demandez-lui de colorier 3, 2 ou 1 étoile (ou de coller 3, 2 ou 1 gommette) correspondantes.
- Donnez-lui une seule page avec 3 ou 4 actions à évaluer et gardez les autres pour une autre fois.

Le conseil

- Vous pouvez faire la même chose avec les tâches et responsabilités : je mets le couvert tous les jours, je vide le lave-vaisselle, je fais mon lit tous les matins, je range mes affaires après avoir joué, etc.

Album « Ma vie est belle »

Matériel nécessaire

- Un album photo traditionnel ou un classeur joliment décoré
- Un appareil photo ou smartphone
- Des feutres ou crayons de couleur, de la peinture
- Des gommettes

dès
4ans

Acquisitions favorisées

- Se situer dans sa propre vie et dans sa famille
- Construction de la notion de temps
- Confiance et estime de soi

Ressources mobilisées

- Mémoire, pensée logique et réflexive
- Langage



★ Déroulement de l'activité

- Commencez par coller sur la 1^{re} page une photo de votre enfant à sa naissance. Ajoutez-y la date.
- Sur la page suivante, mettez une photo des membres de sa famille avec leurs noms et prénoms.
- Présentez alors l'album à votre enfant. Dites-lui qu'il lui est entièrement consacré. Il pourra y mettre des dessins qu'il fait, des photos de certains moments comme son anniversaire ou les nouvelles choses qu'il sait faire. Prenez un exemple du moment, peut-être qu'il vient de savoir faire du tricycle :
« Voudrais-tu que je te prenne en photo en train de faire du tricycle ? Tu pourrais ensuite coller la photo dans l'album. »
- Proposez-lui de commencer par y inscrire son prénom, soit en l'écrivant, soit en découpant des lettres dans des magazines. Vous pourriez poursuivre en lui permettant de prendre une empreinte de main et de pied dans la peinture et les ajouter à son album en expliquant que chaque empreinte est unique.
- Lorsqu'il a acquis une compétence ou vécu une petite réussite, n'hésitez pas le prendre en photo et lui dire de l'ajouter à l'album avec la date et une décoration libre de son choix. Faites-en de même pour des moments particuliers comme l'artisan qu'il va rencontrer (voir activité n° 67 p. 146) ou le mini-spectacle de danse qu'il fait. Ajoutez-y également la photo de son autoportrait (activité n° 83 p. 176) et les autres témoins de ses réussites.

Le conseil

- Servez-vous-en comme support d'échange. De temps en temps, demandez à votre enfant de vous raconter certains événements ou ce qu'il a appris à ces moments-là.

Intelligence

naturaliste


Le safari des 4 saisons

Matériel nécessaire

- Un joli panier
- Une feuille imprimée des objets à rechercher
- Un feutre noir

dès
4 ans

Acquisitions favorisées

- Sens de l'observation, identification de caractéristiques naturelles, de formes
- Découverte du vivant et du monde qui l'entoure
- Exploration sensori-motrice
- Perception du temps et du rythme des saisons

Ressources mobilisées

- Curiosité, motricité, agilité, endurance
- Capacités en lien avec les processus de traitement de l'information

Préparation de l'activité

- Choisissez en fonction des capacités de l'enfant et de la saison de 5 à 12 objets à rechercher.
- Trouvez-en des images et rassemblez sur une feuille imprimée les noms et photos des objets recherchés avec en face une croix à cocher lorsque vous aurez trouvé.

Exemple de liste d'objets :

- 2 à 4 feuilles de formes différentes (ovale, lobée, en forme de cœur, en forme de plume) ;
- 2 graines différentes ;
- un joli caillou ;
- un morceau d'écorce ; une plume d'oiseau ;
- une fleur jaune (type pissenlit) ;
- selon les endroits où vous vivez : un coquillage, de la mousse, du lichen ;
- 1 objet typique selon les saisons : bogue, marron ou gland (automne) ; grain de maïs, blé, coquille vide d'escargot (été) ;
- des aiguilles, une pomme de pin, du houx (hiver) ;
- voir un nid d'oiseau, un arbre en fleur, une chenille (printemps)

★ Déroulement de l'activité

- Demandez à votre enfant s'il veut, tel un aventurier, jouer au safari nature et partir chasser 10 objets dans la nature (5 s'il a 4 ans, 10 s'il en a 6) ou, si vous habitez en ville, dans un parc.
- Montrez-lui avant de partir l'imprimé avec la liste des objets à rechercher en lui disant « Voici la liste des trésors qu'il nous faut trouver ».
- Demandez-lui, en passant en revue chaque image, de nommer les différents objets et, s'il ne les connaît pas, prenez le temps de lui expliquer de quoi il s'agit.
- Une fois sur place, demandez-lui ce qu'il veut rechercher en premier et faites-lui dessiner un rond ou une croix à côté de l'objet trouvé. L'important est d'aller à son rythme à lui.
- Si, pendant la promenade, votre enfant se passionne pour les cailloux ou les feuilles et qu'il en ramasse beaucoup, laissez-le faire. Cela vous permet d'observer ce qui retient son intérêt et vous lui proposerez, de retour à la maison, de trier ces éléments et de les organiser à sa manière.

Le conseil

- Lorsque vous rentrez à la maison avec vos trésors, exposez-les pendant un temps dans un endroit à la disposition de l'enfant. Profitez-en pour y ajouter quelques fruits de saison, l'idée étant de n'y mettre que des objets naturels de la saison.

Découvrir les animaux et leurs petits

dès
3 ans

Matériel nécessaire

- Un morceau de carton ou de papier cartonné très épais de dimension 30 cm x 30 cm
- Une imprimante couleurs
- Du papier
- Une paire de ciseaux
- De la colle
- 12 attaches parisiennes et 6 élastiques souples de couleurs
- Un feutre noir (en option)

Acquisitions favorisées

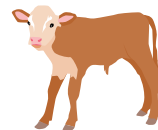
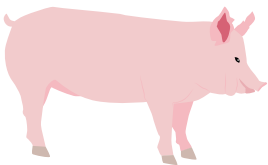
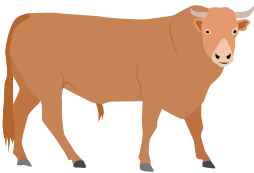
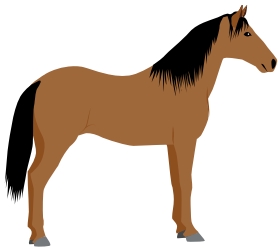
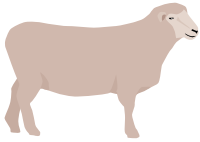
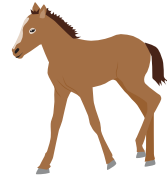
- Découverte du vivant : connaissance des animaux, identification des formes de vie et du cycle de la reproduction
- Langage iconographique (associer un animal avec sa photographie ou un dessin)
- Enrichissement du vocabulaire

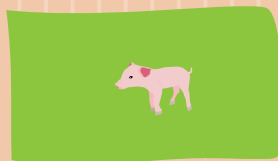
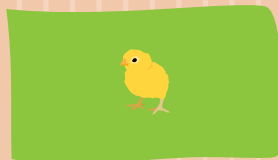
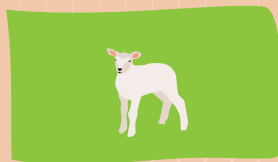
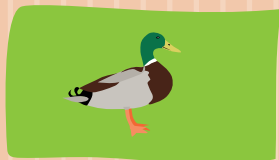
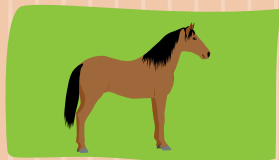
Ressources mobilisées

- Observation
- Classement, regroupement, organisation des données
- Pensée logique

Préparation de l'activité

- Sélectionnez 6 animaux, familiers pour commencer, pour lesquels vous chercherez sur le Net une photo de l'animal adulte et une photo de son petit, par exemple : poule/poussin, chat/chaton, mouton/agneau, canard/caneton, lapin/lapereau, cheval/poulain (vous pouvez utiliser les dessins de la p. 189).
- Imprimez ces photos et collez-les sur votre carton en mettant les adultes sur une colonne, les petits sur l'autre et dans le désordre.
- Libre à vous ensuite de dessiner au feutre noir de gros points à droite à gauche de chaque photo pour que votre enfant puisse les relier. Ou de fixer à ces endroits des attaches parisiennes avec un élastique de couleur par ligne (voir p. 190).





★ Déroulement de l'activité

- Proposez à votre enfant de découvrir les bébés des animaux.
- Présentez-lui le carton et dites-lui que les bébés ont été séparés de leurs parents. Proposez-lui de les retrouver, soit en reliant les points, soit en tirant l'élastique jusqu'à la photo correspondante.
- À partir de 4 ou 5 ans, quand il a fini, demandez-lui s'il connaît les noms des animaux représentés et le nom de leurs bébés : « *Peux-tu me dire comment s'appelle le petit du cheval ?* » Vous en profitez ainsi pour élargir vocabulaire et connaissances.



Le conseil

- Cette activité se prête à tous les petits des animaux. Pour l'étendre à leurs habitats, leur nourriture, elle sera plutôt adaptée à partir de 4 ans et plus.

Trier (identifier) des feuilles

Matériel nécessaire

- Un joli panier
- Une imprimante couleurs
- Une plastifieuse
- Une paire de ciseaux

de 4
à
6 ans

Acquisitions favorisées

- Concentration
- Discrimination du sens visuel
- Construction de la pensée logique
- Exploration de la vie végétale (découvrir, reconnaître, ordonner)
- Enrichissement du vocabulaire

Ressources mobilisées

- Observation, description
- Tri, classement, organisation des données

Préparation de l'activité

- Rassemblez des photos des principales feuilles d'arbres rencontrées dans nos régions : charme, noyer, tilleul, hêtre, chêne, merisier, érable, marronnier, peuplier tremble, frêne, orme, saule, aulne, châtaignier, bouleau, platane, sans oublier pin sylvestre, sapin, épicéa. Vous pouvez vous aider de la planche jointe (voir pp. 194-195) et vous reporter à la rubrique Ressources utiles p. 219.

- Positionnez 8 photos et le nom de l'arbre correspondant sur une feuille A4 que vous plastifiez et découpez pour former vos images plastifiées.

★ Déroulement de l'activité

- Lors d'une sortie en forêt ou simplement sur un chemin bordé d'arbres, en ville dans un parc, demander à l'enfant à quoi il reconnaît un arbre, puis une feuille.
« Peux-tu m'en trouver une ? Et une autre qui soit différente... ? Comment vois-tu qu'elle est différente ? »
- Dites-lui que vous allez jouer à ramasser le plus possible de feuilles différentes. Cela dit, ne soyez pas très ambitieux, à 4 ans : 2 ou 3 feuilles c'est déjà très bien. Restez aussi à l'écoute de votre enfant. S'il ne s'intéresse qu'aux glands ou qu'aux escargots, allez dans le sens de son intérêt et vous reviendrez aux feuilles un autre jour.
- De retour à la maison, invitez votre enfant à trier, à sa manière, comme il le souhaite, toutes les feuilles que vous avez rapportées. Quand il a fini, demandez-lui de vous expliquer comment il a fait. Profitez-en pour lui demander s'il voit des différences dans les formes, dans les contours ou le toucher : rugueux, lisse, piquant, doux.
- Ensuite, vous pouvez mettre un échantillon de votre récolte de côté, en sélectionnant quelques feuilles différentes et les stocker à plat dans un ouvrage ou saisir l'occasion d'une nouvelle balade pour réitérer et approfondir votre récolte.
- Lors d'une séance suivante, étalez vos cartes plastifiées et vos feuilles devant vous et proposez à votre enfant de trier ses feuilles en essayant de retrouver celle qui correspond à la photo. Quand il a fini, prenez le temps de lui dire qu'il a identifié certains arbres et de nommer avec lui les arbres qu'il a reconnus grâce à leurs feuilles.







Le conseil

- Si votre enfant est âgé d'au moins 5 ans, de retour de votre récolte, vous pouvez aussi l'inviter à choisir une feuille. Puis remettez-la dans le paquet avec les autres et demandez-lui de la retrouver. Il ne pourra probablement pas, demandez-lui alors d'en choisir une autre et de la dessiner afin de pouvoir la reconnaître cette fois-ci.

Semer des graines

dès
3 ans

Matériel nécessaire

- Un pot en terre de 20 cm de diamètre et sa soucoupe ou une jardinière
- Des semences de radis (plutôt des variétés "rondes") ou de ciboulette
- Du terreau pour potager
- Un petit arrosoir avec pommeau

Acquisitions favorisées

- Exploration de la vie végétale (découvrir, reconnaître, ordonner)
- Construction de la notion de temps, éveil à la notion de durée
- Construction de la pensée logique
- Confiance en soi

Ressources mobilisées

- Observation
- Exercer une responsabilité à sa portée
- Organiser, ordonner des données (étapes de la croissance d'une plante)
- Raffinement sensoriel

Déroulement de l'activité

- Demandez à votre enfant s'il veut faire pousser des plantes qu'il pourra manger.
- Présentez-lui en le nommant le matériel que vous avez rassemblé : « *Voilà un pot (ou jardinière) en...* [préciser la matière] » et invitez-le à le toucher. Faites-lui remarquer qu'il est percé de petits trous. Passez en revue les graines, le terreau et l'arrosoir. Demandez-lui s'il sait à quoi sert un arrosoir, ce que l'on met dedans.
- Commencez à mettre un tout petit peu de terreau dans le pot et demandez-lui s'il veut continuer jusqu'à laisser l'espace d'une main en haut du pot.
- Déposez 2 graines à 2 cm de distance et invitez votre enfant à continuer.
- Demandez-lui de saupoudrer juste un peu de terreau dessus et de tasser avec le dos de sa main.
- Allez ensemble remplir l'arrosoir. Proposez-lui d'arroser et de choisir un moment dans sa journée, soit le matin avant d'aller à l'école ou l'après-midi après le goûter par exemple pour remettre un petit peu d'eau dans son pot. Demandez-lui s'il a une idée pour ne pas oublier, demain, d'arroser son pot de radis.

Le jeu du Soleil

Matériel nécessaire

- Un tapis de travail
- Du papier cartonné au format A4 de couleur blanche et jaune ou orange
- Une imprimante couleurs
- Une plastifieuse
- Une paire de ciseaux

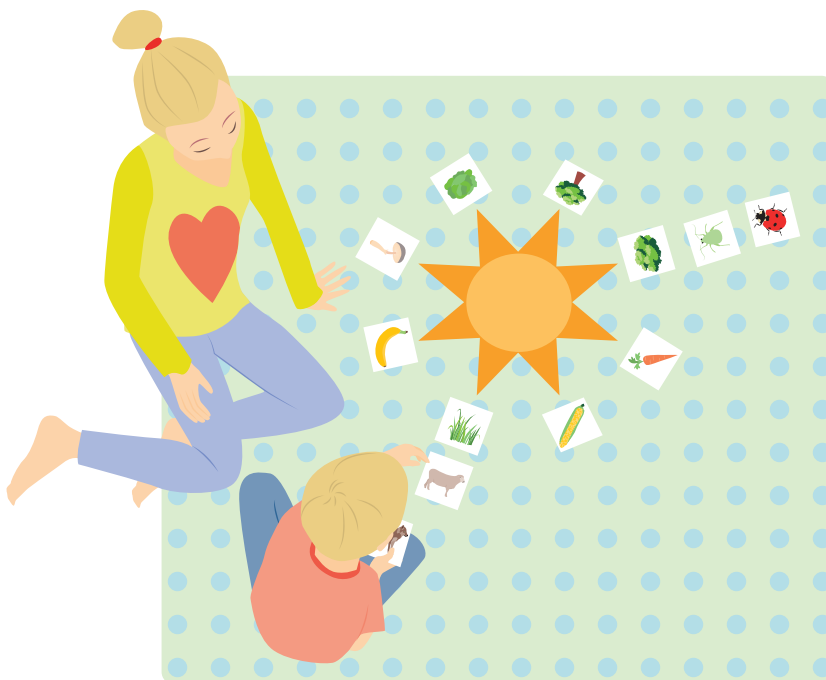
de 3
à
6 ans

Acquisitions favorisées

- Découverte du monde vivant et des relations alimentaires entre les organismes vivants
- Construction de la pensée logique
- Enrichissement du vocabulaire

Ressources mobilisées

- Pensée systémique (interdépendance des êtres vivants)
- Collecte et tri de données, catégorisation
- Langage
- Représentations mentales



✂ Préparation de l'activité

- Dans le papier cartonné de couleur, dessinez un soleil sous la forme d'un grand cercle d'où partent des rayons (branches) au nombre de 8 à 18 selon le nombre de cartes de végétaux (8 pour un enfant de 3 ans, 18 pour un enfant de 5 ans).
- Recherchez de 8 à 18 images de végétaux parmi lesquels certains déjà connus de votre enfant : arbre, herbe, buisson (framboisier), maïs, chou, salade, carotte... Disposez 8 images sur un document A4 cartonné. Imprimez-le en couleur et plastifiez-le. Découpez ensuite vos 8 cartes.
- Faites-en de même avec les animaux herbivores, par exemple vache, mouton, girafe, âne, chevreuil, hippopotame, gorille, éléphant, castor, escargots, pucerons.
- Puis, avec les animaux carnivores en vous assurant d'avoir quelques exemples de chaînes alimentaires complètes. Exemples : salade, escargot, grive ; chou, puceron, coccinelle ; plante verte, sauterelle, musaraigne ou encore carotte, campagnol, buse. Il est normal que vous éditiez moins de cartes de carnivores que de végétaux, le nombre se resserre.
- Commencez par disposer au sol un large tapis. Invitez votre enfant à vous rejoindre en lui proposant de découvrir qui mange quoi dans la nature, cela devrait l'intéresser.
- Disposez votre soleil au centre du tapis. Dites à votre enfant qu'il s'agit d'une représentation du soleil. Invitez-le à exprimer ce qu'il en connaît déjà.
- Puis, complétez en expliquant qu'il s'agit d'une énorme étoile et que sa lumière apporte de l'énergie aux êtres vivants. Les plantes vertes se nourrissent de sa lumière et, grâce à elle, peuvent se développer.

★ Déroulement de l'activité

Avec un enfant de 3 ou 4 ans

- Donnez à votre enfant les cartes des végétaux et demandez-lui de les placer tout autour du Soleil.
- Demandez-lui s'il peut en nommer certaines et complétez par vous-même.
- Procédez de même avec les cartes des herbivores et des carnivores.
- Une fois l'ensemble du cercle posé, demandez à votre enfant d'identifier la carte représentant l'aliment d'un animal herbivore ou carnivore particulier. Reconstituez une ou deux chaînes alimentaires en lui expliquant le rôle de chacun. S'il n'y avait pas les carnivores, les herbivores seraient trop nombreux et il n'y aurait plus de végétaux sur la terre.

Avec un enfant de 5 ans et plus

- Donnez à votre enfant les cartes des végétaux et demandez-lui de les placer tout autour du Soleil
- Demandez-lui de nommer chaque plante figurant sur une carte.
- Demandez-lui ensuite quels sont les êtres vivants qui se nourrissent de végétaux. Donnez-lui, une par une, les cartes des herbivores en lui demandant de les nommer et de les placer derrière la carte qui représente son aliment principal s'il est représenté. Sinon, parlez ensemble de cet aliment.
- Faites de même avec les carnivores. Reformulez verbalement les chaînes alimentaires que vous avez identifiées en demandant à l'enfant : qui mange les escargots, les pucerons, etc.
- Enfin, demandez à votre enfant dans quelle catégorie il classe les êtres humains, expliquez-lui qu'ils sont à la fois herbivores et carnivores, on appelle cela des omnivores.

Les conseils

- Vous pouvez aussi donner à votre enfant toutes les cartes des animaux en même temps et lui demander de trier ceux qui se nourrissent de végétaux et ceux qui se nourrissent d'autres animaux.
- Vous pouvez également faire ce jeu avec des figurines d'animaux en lieu et place des cartes.

Goûter zéro déchet

Matériel nécessaire

- Un carton, une cagette ou un bac plastique
- Un contenant hermétique sans bisphénol A (bpa)
- Une gourde pour compote à boire
- Une gourde réutilisable sans bpa (voir la rubrique Ressources utiles p. 219)
- Quelques stickers sur les centres d'intérêt de votre enfant

dès
4 ans

Acquisitions favorisées

- Exploration de l'environnement
- Construction de la pensée logique
- Curiosité, confiance en soi

Ressources mobilisées

- Observation
- Exercer une responsabilité à sa portée
- Classement, tri, raisonnement

Déroulement de l'activité

- Dites à votre enfant que vous lui proposez de devenir un petit héros pour la terre. Demandez-lui s'il sait ce qu'est un déchet. Conviez-lui à mettre chaque jour les restes de son goûter dans la cagette/le bac et à faire cela pendant une semaine ou plus.
- Prenez le bac, videz-le et observez les restes issus du goûter. Invitez votre enfant à regarder tout ce qui se trouve autour de vous et, en nommant chaque objet, à dire s'il est utile ou non, s'il se jette ou non.

★ Déroulement de l'activité (suite)

- Concluez par le fait que ce qui n'est plus utile se jette et s'appelle "déchet". Ajoutez que la terre est comme un gros bonhomme, à force d'avaler tous les déchets, ils finissent par la rendre malade. Un petit film peut vous servir de support (voir la rubrique Ressources utiles p. 219).
- Poursuivez en disant : « *Voudrais-tu rendre la terre moins malade ? Comment, d'après toi, on pourrait éviter les déchets de ton goûter ?* » S'il n'a pas d'idée, demandez-lui de chercher des aliments qui ne produisent pas de déchets. Passez-en certains en revue : une pomme, une barre chocolatée, une compote à boire, des amandes, etc.
- Puis, invitez-le à chercher dans la cuisine un récipient qui permettrait de ranger une part de gâteau ou des fruits secs.
- Proposez-lui également de choisir quel gâteau il aimerait manger au goûter que vous puissiez préparer afin d'avoir des parts pour plusieurs jours.
- Enfin, permettez-lui de personnaliser sa gourde avec un ou des stickers de son choix.

Cueillir des fruits/légumes

Matériel nécessaire

- Une paire de bottes en caoutchouc (saison automne/hiver)
- Un panier ou une cagette
- Une loupe
- Un tablier (recommandé pour la récolte des fruits rouges)

de **3**
à
6 ans

Acquisitions favorisées

- Découverte et insertion dans le monde vivant
- Structuration du temps (cycle des saisons)
- Enrichissement du vocabulaire
- Motricité fine et globale (schéma corporel)
- Raffinement sensoriel

Ressources mobilisées

- Pensée logique et systémique (interdépendance des êtres vivants)
- Concentration
- Toutes les compétences émotionnelles

Préparation de l'activité

- Renseignez-vous pour savoir, dans votre secteur géographique, quels sont les maraîchers, fermiers et producteurs de fruits qui proposent des cueillettes directement à la ferme (voir la rubrique Ressources utiles en p. 219). Assurez-vous bien qu'il ne s'agit pas d'une vente à la ferme mais bien d'une cueillette sur place. La plupart du temps, cela se déroule à des jours et des heures dédiés.
- Prévoyez suffisamment de temps devant vous car il est possible que votre enfant passe plus de temps à observer les vers de terre et les papillons qu'à ramasser des plantes.

★ Déroulement de l'activité

- Soyez enthousiaste en proposant à votre enfant de ramasser par lui-même les légumes/fruits que vous allez manger.
- Une fois sur place, avant de démarrer la cueillette, demandez au producteur de bien montrer à l'enfant comment il faut ramasser : il y a des gestes à faire pour respecter la plante et ne pas l'abîmer. Cela vous sera probablement utile également. Il peut aussi vous prêter si nécessaire certains outils notamment pour déterrer les pommes de terre.
- De temps en temps, prenez vous-même la loupe pour observer les détails de certaines feuilles et peut-être y apercevoir des insectes. Invitez votre enfant à regarder à son tour.
- Selon l'âge de votre enfant, vous pouvez introduire de 4 à 10 nouveaux mots que vous lui demanderez de répéter tout en manipulant l'objet nommé. Restez cependant à l'écoute de votre enfant.
- S'il vous demande à chaque instant « *C'est quoi ça ?* », saisissez l'opportunité de lui apporter un vocabulaire précis. Par exemple, remplacez « *C'est un arbre* », par « *C'est un pommier. Voilà le tronc, les branches, le houppier, les nervures...* », etc. Parlez de tubercule pour qualifier la pomme de terre.
- Quel que soit le fruit/le légume que vous ramassez, faites aussi de cette découverte une exploration sensorielle en invitant votre enfant à toucher les feuilles les yeux fermés, à les goûter en en froissant une dans la bouche.
- Vous pouvez aussi confier à votre enfant la mission de chercher le légume/le fruit dont la forme est la plus bizarre. Ce jeu est l'occasion de lui montrer qu'il aura le même goût que les autres.
- Profitez enfin du moment de la pesée pour éveiller votre enfant à la notion de poids. Avec un enfant de 5 ans et plus, vous pouvez jouer à estimer le poids de ce que vous avez ramassé.

Les conseils

- Cette activité est généralement très appréciée des enfants. En plein air, le contact de la nature est bénéfique pour apaiser un enfant très turbulent.
- L'été, certaines fermes proposent aux enfants des concours de brouettes ou des ateliers dégustation, initiation à la fabrication du jus de pomme par exemple. Si votre enfant de 3 ans transforme la récolte des pommes de terre en sculpture avec la terre, n'y voyez pas un échec. C'est sa manière sensorielle de découvrir l'environnement pour cette fois-ci.

Décorer une couronne naturelle ou un jardin d'intérieur

de 3
à
6 ans

Matériel nécessaire

- Des petites branches souples, brindilles, de la paille ou du raphia si vous n'en trouvez pas
- Un sécateur
- Un panier
- Du fil de fer souple
- Du ruban adhésif floral
- Une grande boîte refermable carton ou plastique
- Une grande nappe de toile ou de papier

Acquisitions favorisées

- Exploration de l'environnement
- Discrimination visuelle
- Raffinement sensoriel, motricité fine
- Estime de soi

Ressources mobilisées

- Imagination, pensée créative
- Concentration et toutes fonctions exécutives

Préparation de l'activité

- Préparez vous-même la couronne qui servira de base avant de proposer l'activité.
- Assemblez vos brindilles, paille ou raphia pour constituer une roue pas trop serrée en vous aidant du fil de fer pour les attacher ensemble.
- Vous pouvez commencer par faire un cercle au fil de fer si cela vous est plus facile ou utiliser un cintre en métal que vous arrondissez.

★ Déroulement de l'activité

Pour la couronne

- Demandez à votre enfant s'il veut décorer lui-même une couronne de bienvenue à mettre sur votre porte d'entrée ou sur la porte de sa chambre. Dites-lui qu'il y a dehors tout ce qu'il faut pour créer quelque chose de beau. Et que c'est lui qui va choisir et ramasser dans la nature tout ce qui peut porter une tige pour pouvoir être facilement piqué dans la couronne. Donnez-lui quelques exemples : toutes les fleurs, tête de branche de sapin, de pin, de tuya, plumes d'oiseau, mais aussi du lierre pour la verdure.
- Marchez selon son rythme et accompagnez-le dans ses choix uniquement si c'est nécessaire, s'il veut rapporter une trop grosse branche ou cueillir des fleurs cultivées. S'il ne reconnaît pas le lierre, ou le sapin, le genévrier, c'est l'occasion de lui faire découvrir.
- De retour chez vous, installez la grande nappe au sol pour tout exposer ou faites l'activité dehors.

Déposez-y la couronne. Dites pour seule consigne à votre enfant de prendre les objets qu'il a ramassés et de créer quelque chose avec. Montrez-lui juste comment il peut enrouler le lierre autour de la couronne, planter une tige de sapin dedans et utiliser le ruban adhésif floral pour fixer ses fleurs et autres.

Pour le jardin d'intérieur

- Demandez à votre enfant s'il veut créer un jardin d'intérieur pour son héros préféré.
- Dites-lui qu'il y a dehors dans la nature tout ce qu'il faut pour créer quelque chose de beau et que c'est lui qui va choisir dans la nature les objets qu'il va utiliser pour son jardin. Vous pouvez lui donner quelques idées en suggérant des cailloux, plumes, morceaux d'écorce, branchages, fleurs, tous cônes des conifères, coquillages, fougères. Intervenez seulement s'il veut ramasser des plantes, champignons ou baies qui pourraient présenter un danger de toxicité.

Les conseils

- L'activité de couronne est idéale quelques semaines avant Noël. Saisissez l'occasion pour expliquer à votre enfant le sens de cette fête qui célèbre le solstice d'hiver et le retour de la lumière, représentée par la couronne : course cyclique et perpétuelle du Soleil.
- Pourquoi ne pas en préparer deux afin de réaliser ensemble chacune la vôtre ?
- N'oubliez pas de prendre une photo de sa production.

Identifier les graines

dès
4ans

Matériel nécessaire

- Un plateau
- 3 petites coupelles ou récipients
- Quelques objets ronds : perles, petits cailloux, billes, petits bonbons ronds de couleur, dragées perles...

- Quelques graines : pois chiches, haricots rouges ou blancs, citrouille, tournesol, maïs, soja, grains de café...

Acquisitions favorisées

- Discrimination visuelle et tactile
- Raffinement sensoriel, motricité fine
- Découverte du monde vivant
- Construction de la pensée

Ressources mobilisées

- Observation, catégorisation, raisonnement
- Concentration

Préparation de l'activité

- Mélangez graines et petits objets dans une seule coupelle. Et déposez deux autres récipients vides sur le plateau.

Déroulement de l'activité

- Dites à votre enfant que les objets ont été mélangés. Dans la coupelle, il y a des graines qui sont des êtres vivants et il y a des objets qui ne sont pas vivants. « Pourrais-tu les trier pour rassembler les graines dans une seule coupelle ? »
- Si votre enfant ne rentre pas dans l'activité, accompagnez-le. « Voudrais-tu savoir différencier ce qui est vivant de ce qui ne l'est pas ? » Invitez-le à prendre un objet dans sa main. « Sais-tu ce qu'est cet objet ? » Attendez sa réponse et poursuivez. « Penses-tu que cela grandit, pousse ? »

Que cela fait des petits ? Est-ce que cela mange, se nourrit de quelque chose ? Alors, c'est vivant. Si cela ne pousse pas, si cela ne boit pas, ne mange pas, ne se reproduit pas, alors ce n'est pas vivant. »

- Demandez-lui ensuite s'il veut maintenant trier par lui-même. Quand il a fini, nommez avec lui toutes les graines.
- Proposez cette activité un autre jour avec des objets similaires ou différents. Lorsqu'elle est maîtrisée, demandez-lui de trier les graines de la plus petite à la plus grande.

Attraper un insecte

Matériel nécessaire

- Un drap usagé
- Une boîte loupe à insectes

dès
4 ans

Acquisitions favorisées

- Exploration, connaissance et respect du monde vivant
- Raffinement sensoriel
- Curiosité, confiance en soi

Ressources mobilisées

- Observation
- Mémorisation
- Classement, tri, raisonnement

★ Déroulement de l'activité

- Dites à votre enfant : « Sais-tu que la plupart des animaux qui existent sont des insectes ? Selon toi, à quoi ressemble un insecte ? J'aimerais beaucoup qu'on puisse en voir de près et l'observer ensemble. Voudrais-tu que l'on en attrape un vivant ? » Demandez-lui où il pense qu'on peut en trouver et de quels instruments vous pourriez avoir besoin. Accueillez ses idées et préparez votre matériel.
 - Une fois dans la nature ou dans le parc, demandez-lui de choisir un buisson ou une branche d'arbre qu'il pourra facilement secouer sans l'abîmer. Invitez-le à étendre dessous le drap et à secouer la branche/l'arbuste pendant quelques secondes.
- En observant ce qui est tombé, dites-lui : « Pourrais-tu me montrer un insecte ? »
- Attrapez dans votre main un insecte inoffensif et transférez-le dans la main de votre enfant. Dites-lui que c'est un être vivant, qu'il doit faire attention à ne pas le blesser et que vous le relâcherez tout à l'heure.
 - Introduisez ensuite l'insecte dans la boîte loupe et observez-le ensemble : « Que vois-tu ? Penses-tu que cet animal marche, qu'il vole, qu'il rampe ? Combien de pattes a-t-il ? »
 - Quand vous avez fini de l'observer, demandez à votre enfant de le relâcher là où vous l'avez capturé.

Le conseil

- Demandez à votre enfant ce qu'il aurait envie de savoir : ce que mange cet insecte, pourquoi il est de cette couleur, pourquoi il sent mauvais (punaise)... ou porte le drôle nom de "gendarme". Vous ferez au besoin de petites recherches de votre côté pour pouvoir lui répondre.

Jeu des odeurs

de 3
à
6 ans

Matériel nécessaire

- Des petits récipients opaques : pots de petit-suisse, gobelets plastiques, capsules de café ou petits pots pour bébé
- Du papier de soie ou du papier cartonné de couleur
- Des élastiques
- De la colle
- Une imprimante couleurs
- Une plastifieuse
- Une petite pointe
- Du coton
- Des substances odorantes de votre choix : rondelles d'oignon, café moulu, huiles essentielles de citron, d'orange, de menthe, feuilles de basilic, cannelle en bâton ou poudre, thym, vinaigre...

Acquisitions favorisées

- Concentration
- Construction de la pensée logique
- Exploration de l'environnement

Ressources mobilisées

- Raffinement du sens olfactif
- Tri, classement, organisation des données
- Mémoire



✂ Préparation de l'activité

- Si vous utilisez des petits pots pour bébé comme récipient, rendez-les opaques par exemple en les recouvrant de papier de soie ou d'emballage de couleur collé autour du pot.
- Préparez 3 odeurs connues de l'enfant et une inconnue (pour un enfant de 3 ans), 5 odeurs pour un enfant de 4 ans et 8 ou plus pour un enfant de 5 ans (dont deux inconnues). Adaptez-vous aux capacités de votre enfant, ces repères sont indicatifs.
- Disposez la substance dans le récipient opaque. Pour les huiles essentielles, vous pouvez en mettre deux gouttes sur un coton.
- Si vos récipients n'ont pas de couvercle, découpez des ronds de papier de soie deux fois plus large que l'ouverture et fermez-les avec un élastique. Avec la pointe, faites quelques trous pour laisser passer l'odeur. Ou bien découpez du papier cartonné que vous collez sur le dessus de votre pot à yaourt. Percez-le également.
- Imprimez sur du papier cartonné les photos des produits correspondant à vos substances : fruits (citron, orange, banane...), feuilles de menthe, basilic, bâton de cannelle, etc. Plastifiez les cartes.

★ Déroulement de l'activité

- Demandez à votre enfant s'il veut jouer à reconnaître des odeurs grâce à son nez. Dites-lui que devant lui se trouvent [dites le nombre] d'odeurs différentes que vous nommez. Présentez la carte correspondante. La consigne est de trouver ce qu'il y a dans chaque boîte sans l'ouvrir et disposer la boîte sur la bonne photo.
- Prenez un flacon, portez-le à votre nez et invitez votre enfant à en faire de même puis demandez-lui de le poser sur la carte qui lui correspond.
- S'il y parvient facilement, recommencez un autre jour sans nommer les substances. Votre enfant devra reconnaître l'origine de l'odeur et associer l'image de la substance correspondante.

Le conseil

- Ce jeu reste passionnant à tous les âges. Vous pouvez l'adapter à l'évolution des capacités de votre enfant en ajoutant progressivement des flacons et lorsque vous en aurez constitué une vingtaine, le transformer en loto familial.

Observer les animaux

Matériel nécessaire

- Cartes de nomenclature des animaux ou livre de photos d'animaux
- Une feuille A4
- Une imprimante couleurs
- Un feutre noir

dès
4ans

Acquisitions favorisées

- Connaissance du monde vivant, construction de la pensée
- Langage
- Curiosité, confiance en soi

Ressources mobilisées

- Capacité à conduire des observations simples
- Capacité à désigner, reconnaître, nommer

Préparation de l'activité

- Dites à votre enfant que vous allez lui proposer une activité pour découvrir les animaux et recueillez ses préférences en termes d'espèces. S'il n'en a pas, choisissez-en 6 incluant mammifères, oiseau, mollusque, reptile.
- Sur un document Word A4, faites un tableau de 7 colonnes et 15 lignes. Sur la 1^{re} colonne, marquez :
 - « Critère observé » en 1^{re} ligne.
 - Puis, sur chaque ligne suivante :
 - « Tête et/ou bouche » ;
 - « Yeux » ;
 - « Squelette interne » ;
 - « Coquille visible ou cachée » ;
 - « Corps mou » ;
 - « Squelette externe (corps recouvert d'une carapace ») ;

« 4 pattes » ;
 « 2 pattes et 2 ailes » ;
 « 6 pattes » ;
 « 8 pattes » ;
 « Poils & mamelles » ;
 « Plumes » ;
 « Écailles » ;
 « Nageoires » ;
 « Ni plumes ni poils ni écailles ni nageoires ».

Sur les autres colonnes, mettez en 1^{re} ligne le nom et la photo de l'animal étudié et laissez de la place sur chaque ligne pour inscrire une croix.

- Rassemblez des images des animaux que vous avez choisis ou de ceux que vous proposez d'étudier.

★ Déroulement de l'activité

- Dites à votre enfant : « *Nous allons faire un jeu. Regarde bien les images de l'escargot. Observe-le et dis-moi si cet animal possède une tête ou une bouche. Oui, non ?* » Puis, montrant la première ligne de la grille d'observation, dites : « *Tu vois, tu vas mettre une croix dans cette case si l'animal a une bouche sinon on ne met pas de croix.* » Enfin, ajoutez : « *Pourrais-tu me citer d'autres animaux que tu connais qui possèdent une bouche ?* »
- Continuez avec les autres questions en expliquant à votre enfant les notions qui lui sont inconnues. « *Sais-tu ce qu'est un squelette ?* » S'il ne sait pas, dites-lui que c'est un ensemble d'os qui donnent de la rigidité au corps. « *Crois-tu que tu en as un ? Pourrais-tu me montrer des animaux qui en possèdent ?* »
- Poursuivez en définissant les mamelles, les plumes etc. et demandez-lui de vous citer/montrer des animaux qui sont dotés de plumes, nageoires...
- Quand vous avez rempli la fiche d'observation, dites-lui : « *Voudrais-tu que je relise tout ce que nous avons observé ?* » Puis, s'il est toujours passionné, invitez-le à vous donner des points communs entre une poule et un aigle en lui montrant les images.



Démarrer une collection de pierres

Matériel nécessaire

- Une jolie boîte de rangement
- Un couteau,
- Une pièce de monnaie,
- Une lame en acier (en fonction de l'âge de votre enfant pour éviter tout risque de blessure)
- Du vinaigre

de 3
à
6 ans

Acquisitions favorisées

- Connaissance du monde vivant, découverte des formes et des structures
- Enrichissement du vocabulaire
- Raffinement sensoriel
- Estime de soi

Ressources mobilisées

- Observation, mémorisation
- Classement, tri, organisation, identification



★ Déroulement de l'activité

- Lors de vos promenades dans la nature, ramassez quelques cailloux de petite taille. Intéressez-vous à leur forme, leur couleur et invitez votre enfant à ramasser ceux qui lui plaisent pour entamer sa propre collection.
- De retour de vos collectes, dites-lui que vous lui offrez une jolie boîte pour ranger toutes ses pierres. « *Pour bien les ranger, il faudrait les classer. Veux-tu bien les trier comme tu le souhaites ?* »
- Un autre jour, dites-lui que vous seriez heureux qu'il vous remontre toutes ses pierres et demandez-lui de rassembler entre elles celles qui se ressemblent. Puis, invitez-le à affiner son observation : « *Que vois-tu sur cette pierre ? Aimes-tu la toucher ? Est-elle douce, rugueuse, lisse ? Sur ta main, est-ce que ça pique, chatouille, ça coupe ?* »
- De temps en temps, demandez à votre enfant de trier ses pierres par forme, couleur, texture ou les yeux bandés en spécifiant un seul critère à chaque fois.
- Quand votre enfant a plus de 5 ans, proposez-lui de les classer comme les géologues selon leur dureté. Expliquez-lui qu'une pierre est dure lorsqu'on peut difficilement l'abîmer. « *Peux-tu rayer cette pierre avec ton ongle ? Avec une pièce de monnaie ? Avec le couteau, la lime ? Pourrais-tu me donner les pierres que ton ongle peut rayer ?* » Et ainsi de suite.
- Un autre jour, faites la même chose avec le vinaigre. Faites-lui d'abord constater que ça pique en goûtant le vinaigre du bout du doigt. Puis, demandez-lui d'en mettre un peu sur chacune de ses pierres et d'observer : « *Peux-tu me décrire ce qui se passe ?* » Expliquez-lui que certaines pierres moussent : elles contiennent du calcaire qui réagit à l'acidité.
- Demandez alors à votre enfant de trier ses pierres selon qu'elles moussent un peu, beaucoup ou pas du tout.

Les conseils

- Si votre enfant a un vrai intérêt pour les pierres, nourrissez sa curiosité par la visite d'un musée, une mine, le festival du mange-cailloux...
- N'hésitez pas à observer les pierres à la loupe pour une description plus fine.

Annexes



Ressources utiles

Chapitre 1 : Intelligence verbale

Activité 3 : Jouer avec les imagiers

- Matériel disponible sur le Net :

<http://laclassedelarene.blogspot.com/2014/02/super-imagier.html>

<http://www.tiloustics.eu/images-classifiees-les-fruits/>

<https://angelinandco.wordpress.com/2016/08/14/cartes-de-nomenclature-montessori/>

- Imagiers du commerce :

L'Imagier maternelle et CP : 240 cartes à découper de Sylvie Cèbe, Jean-Louis Paour, Roland Goigoux, Éditions Hatier

Mon coffret imagier Montessori de Eve Herrmann, Emmanuelle Tchoukriel, Éditions Nathan

Activité 4 : Répéter des virelangues

<http://bdemaugue.free.fr/virelangues.pdf>

<http://dessinemoiunehistoire.net/wp-content/uploads/2017/06/cartes-virelangues-jeu-langage-maternelle-cycle1.pdf>

Activité 6 : Jouer avec un alphabet mobile

- Lettres prêtes à imprimer

http://ekladata.com/z-ZTl_aAdFCNfLynyAkFOHnfsY/alphabet-mobile.pdf

<http://ekladata.com/wvZPtBPR91HcUy2XfgEMJyu0oX4.pdf>

<http://www.lejardindekiran.com/realiser-les-lettres-mobiles-de-montessori-modeles-imprimables/>

<http://crapouillot-montessori.blogspot.com/2014/09/alphabet-mobile-lettres-cursives.html>

- Boîte à confectionner

<http://www.fofyalectole.fr/montessori-langage-ecriture-lecture-c20717225/2>

<https://montessorimaipasque.com/2016/05/17/alphabet-mobile-by-mmpq/>

Activité 12 : Jouer au bingo des couleurs en anglais

- Comptine pour apprendre les couleurs

https://www.youtube.com/watch?v=1jv0Gx_q_OU

Chapitre 2 : Intelligence mathématique

Activité 20 : Manipuler les barres numériques

<http://emilie44.over-blog.com/2016/05/fabrication-des-barres-rouges-et-bleues.html>

<http://montessoris.blogspot.com/2013/05/barres-rouges-et-bleues-fabrication.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=p4Z2d4qi2f4>

Activité 26 : Poutre du temps

<https://www.bloghoptoys.fr/la-poutre-du-temps-montessori-telecharger>

<https://www.fichesdeprep.fr/2017/06/28/poutre-du-temps-perp%C3%A9tuelle/>

<https://www.milestory.fr/petite-poutre-du-temps-2019-2020-a-imprimer>

Chapitre 3 : Intelligence visuelle

Activité 29 : Reconnaître les formes

- Étiquettes images des formes dans les objets

<https://dessinemoiunehistoire.net/wp-content/uploads/2016/01/Etiquettes-formes-g%C3%A9om%C3%A9triques-pour-le-tri.pdf>

- Atelier « tri des formes »

<http://laclassedeamaron.eklablog.com/diy-montessori-ressources-a-imprimer-a113793018>

Activité 30 : Dégradé chromatique

- Téléchargement des rectangles nuances de couleurs

<https://sites.google.com/site/thehelpfulgardendownloads/gallery>

- Puis chercher le fichier intitulé *Color gradation pasting exercise*

Activité 35 : Sculpter les lettres en pâte à modeler

- Alphabet en téléchargement gratuit

http://ekladata.com/slu5kVLe_fJR3rPE4ZvX70EunKc/lettres-pour-pate-a-modeler.pdf

<https://www.librairie-interactive.com/images-des-lettres-pour-ecrire-en-cursif>

- Télécharger une police de mettre cursive creuse

<http://maternellecolor.free.fr/ldivers/Index.html>

Chapitre 4 : Intelligence corporelle

Activité 43 : Mimer des animaux

<https://www.youtube.com/watch?v=hJZm-D6pYNI>

<https://www.youtube.com/watch?v=14BjRxE7f1o>

Activité 46 : Chanter j'ai un pied qui remue

- Liste de comptines avec partitions et vidéo

<http://pedagogie.ac-toulouse.fr/lotec/spip/em46/spip.php?article12>

- Vidéo mise en musique

<https://www.youtube.com/watch?v=Hlu6kztaPjQ>

Activité 50 : L'alphabet humain

- Idées de postures

http://rocbo.lautre.net/typo/Lubalin_Herb/Alphabets.htm

<https://i.pinimg.com/736x/0f/1d/ab/0f1dab3b45ea7410f4877b9438b334d8.jpg>

<http://www.maitresseuh.fr/aider-les-eleves-a-memoriser-la-forme-des-lettres-avec-leur-corps-a127036136>

<http://www.ac-grenoble.fr/ecole/74/la-plaine.magland/spip.php?article45>

<http://mosnier.blogspot.com/2013/02/alphabets-creatifs-2.html>

Chapitre 5 : Intelligence musicale

Activité 55 : Suivre le rythme

- Fabriquer des maracas

<https://www.youtube.com/watch?v=j8AcriiK5n0>

<https://www.youtube.com/watch?v=ZVNU0VR2ETw>

<https://ouiaremakers.com/posts/tutoriel-diy-maracas-de-recup>

- Fabriquer un tambourin à grelots

<https://www.youtube.com/watch?v=LzDRiJq8DEI>

<https://www.youtube.com/watch?v=BFcy2778JO4>

Activité 58 : Jeu du son mystère

- Documents audio variés de bruits du quotidien (téléphone, chasse d'eau, cogner à la porte...)

<http://monecole.fr/tice/son-mystere-2>

- Bruits humains (éternuer, pleurer, gargarisme, ronfler, tousser, boire à la paille...)

<https://monecole.fr/tice/son-mystere-les-bruits-humains>

Ambiances de lieux

<http://monecole.fr/disciplines/son-mystere-les-ambiances-les-lieux>

- Phénomènes naturels

<http://monecole.fr/tice/son-mystere-les-phenomenes-naturels>

- Bruits de pas

<http://monecole.fr/tice/son-mystere-je-marche-sur>

Activité 59 : Écouter des chants d'oiseaux

<http://www.web-ornitho.com/Chants.chant.cris.des.oiseaux.de.france.et.europe.htm>

http://www.les-amis-des-animaux.be/Centre_de_documentation/conseil/oiseaux.html

Activité 62 : Les émotions de la musique

- Visages enfants émotions

<https://www.jesuis1as.com/les-emotions-et-les-expressions-du-visage/>

- Émoticones

<https://lesapprentisparents.fr/wp-content/uploads/2017/07/Les-cartes-des-%C3%A9motions-%C3%A0-imprimer.pdf>

<http://lamaterdeflo.eklablog.com/loto-des-emotions-a119038050>

<https://pictosetcie.weebly.com/emotions.html>

Chapitre 6 : Intelligence relationnelle

Activité 67 : Aller jouer à la ludothèque

- Quelques jeux coopératifs d'âge 3-6 ans
Coccinaide (dès 2 ans)
Le Petit Verger (de 2 à 5 ans)
Le Jeu du Loup (3- 6 ans)
Hand in Hand, Maus, Aventi Mare !, Bhaváti (dès 3 ans)
Max, Félix Flotte, Hop, hop, hop (dès 4 ans)
Grottes et griffes, Les Chevaliers de la Tour (dès 5 ans)
Le temps des récoltes (3-7 ans)

Activité 69 : Aller à la rencontre d'un artisan

- Vidéo conte de la poule rousse
<https://www.youtube.com/watch?v=ZLk6QxehhI8>

Activité 75 : Échange de temps de garde

- Plateforme de mise en relation
<https://parents-pres-dechezvous.com/echange-de-garde-denfant-gratuite-entre-parents/>
<http://www.troctagarde.com/>

Chapitre 8 : Intelligence naturaliste

Activité 90 : Trier (identifier) des feuilles

- Télécharger des images pour fabriquer des cartes nomenclature formes des feuilles/noms des arbres.
http://www.netln.org/montessori/BOTANIQUE/FEUILLES_Formes%5bLimbe%5d.r%c3%a9elles_CARTES.pdf
<https://krapoarboricole.wordpress.com/2008/03/18/quelques-feuilles-darbres/>

Activité 93 : Goûter zéro déchet

- Gourdes et contenants sans bpa
<https://www.sans-bpa.com/>
- Vidéo *la poubelle magique, ma petite planète chérie*
https://www.youtube.com/watch?v=skL_sMXgApg

Activité 94 : Cueillir des fruits/légumes

- Quelques adresses :
En France : Groupement chapeau de paille www.chapeaudepaille.fr; www.locavores.fr
Dans le monde : PickYourOwn.org

Table des matières

Sommaire	3
Introduction.....	4
1. Je devine	12
2. Restituer une histoire	15
3. Jouer avec les imagiers	17
4. Répéter des virelangues	20
5. Chasser des lettres	22
6. Jouer avec un alphabet mobile	24
7. Jouer au Shiritori	28
8. Inventer une histoire	29
9. « Qui suis-je ? »	30
10. Se donner des temps « philo »	32
11. Jouer à pierre, feuille, ciseaux en anglais	34
12. Jouer au bingo des couleurs en anglais	36
13. Les mots en puzzle	38
14. Résoudre des énigmes	42
15. Comment flotter	43
16. Compter avec les dominos	44
17. Les arbres ont-ils soif ?	46
18. Comparer des longueurs	48
19. Mesurer la croissance d'une plante	50
20. Manipuler les barres numériques	52
21. Trier par couleur	54
22. Le jeu de la pesée	55
23. Compter avec les galets	56
24. Réfléchir avec les gommettes	58
25. Confectionner deux gâteaux au yaourt	60
26. Se servir d'une poutre du temps	63

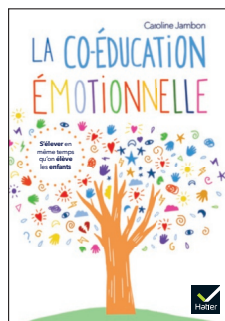
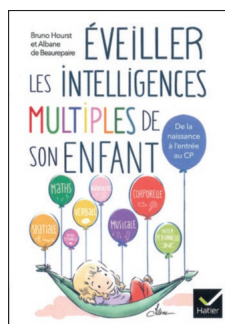
27.	Les jeux de tangram	68
28.	Reconstituer des images	71
29.	Reconnaître les formes	72
30.	Dégradé chromatique	74
31.	Chercher l'intrus	76
32.	Explorer des traces	77
33.	Jeux de puzzle "maison"	78
34.	Construire une pyramide	80
35.	Sculpter les lettres en pâte à modeler	82
36.	Se repérer sur un plan	83
37.	Explorer les images mentales	84
38.	Fabriquer une maquette	86
39.	Jeux sur la ligne	90
40.	Mimer des actions au ralenti	92
41.	Tracer des formes	94
42.	Explorer un album tactile	96
43.	Mimer des animaux	98
44.	Fabriquer du beurre	100
45.	Jouer avec une boîte à mystère	101
46.	Chanter « J'ai un pied qui remue »	103
47.	Danser en miroir	105
48.	Fabriquer une boule à neige	106
49.	Découper sur le trait	109
50.	L'alphabet humain	111
51.	Créer un parcours d'obstacles	113
52.	Explorer les gestes sonores	118
53.	Apparier les boîtes à sons	120
54.	Localiser un son	122
55.	Suivre le rythme	123
56.	Imiter des sons	125
57.	Fabriquer des objets sonores	126
58.	Jeu du son mystère	130
59.	Écouter des chants d'oiseau	131
60.	Jouer des percussions corporelles	133
61.	Découvrir les notes simplement	134
62.	Les émotions de la musique	136
63.	Créer une petite mélodie	139

64.	La règle des 5 doigts de la main	142
65.	Les jeux du regroupement	144
66.	« Comme si j'étais »	145
67.	Aller jouer à la ludothèque	146
68.	Le cœur positif	148
69.	Aller à la rencontre d'un artisan	150
70.	Dans la peau du personnage	151
71.	Parler avec un bâton de parole	152
72.	Loto familial des grimaces	154
73.	Jeux de rôle : la courtoisie	156
74.	Participer à une opération « Nettoyons la nature »	158
75.	Échange de temps de garde	160
76.	Le coloriage du cœur	164
77.	Rituel quotidien d'auto-massage	166
78.	Aller dehors et ne rien faire	168
79.	Aménager un coin « Mes préférences à moi »	169
80.	Relaxation musculaire	172
81.	Le recueil des émotions	174
82.	Le portrait chinois	175
83.	Composer un autoportrait	176
84.	La lettre	178
85.	Une première méditation	179
86.	Auto-évaluation	180
87.	Album « Ma vie est belle »	182
88.	Le safari des 4 saisons	186
89.	Découvrir les animaux et leurs petits	188
90.	Trier (identifier) des feuilles	192
91.	Semer des graines	197
92.	Le jeu du Soleil	198
93.	Goûter zéro déchet	201
94.	Cueillir des fruits/légumes	203
95.	Décorer une couronne naturelle ou un jardin d'intérieur	205
96.	Identifier les graines	207
97.	Attraper un insecte	208
98.	Jeu des odeurs	209
99.	Observer les animaux	211
100.	Démarrer une collection de pierres	213
	Ressources utiles	216

Dans la même collection



Retrouvez également





Pour plus de conseils et d'astuces, rendez-vous sur :

PARENTTIPS

Développement de l'enfant, scolarité, vie quotidienne ou activités ;
retrouvez de nombreux contenus d'experts pour les enfants de 0 à 14 ans.
www.parentips.fr

© Hatier - 8, rue d'Assas 75006 Paris
Tous droits de reproduction, de traduction et d'adaptation réservés pour tous pays.
Achevé d'imprimer par l'Imprimerie de Champagne à Langres - France

L'auteure



Formatrice en gestion du stress, émotions, conflits et prévention du burnout pour des professionnels de santé **Nathalie Petit** est formée à l'**Approche neurocognitive et comportementale (ANC)** au sein de l'Institut de Neurocognitivism inspiré par Jacques Fradin.

Par ailleurs, Nathalie pratique depuis plus de dix ans la méditation de pleine conscience, la cohérence cardiaque et d'autres techniques psycho-corporelles.

Nathalie conjugue cette activité avec celle d'auteure dans un autre domaine d'expertise et de prédilection :

la parentalité positive et bienveillante.

Comment en tant que parents pouvons-nous accompagner notre enfant dans le développement de ses potentiels ?

Il y a tellement de passerelles entre la pédagogie Montessori et l'ANC sur le plan de la curiosité, de la créativité, de l'autonomie et de la confiance !

Nathalie s'intéresse en particulier **aux outils et aux moyens concrets** qui peuvent nous aider à adopter une attitude aidante pour l'enfant.

Nathalie Petit est notamment auteure des guides Montessori de la collection « Je passe à l'acte » chez Actes Sud.

Les ateliers de l'éveil

- Parce que votre enfant est naturellement curieux et qu'il apprend chaque jour ;
- Parce que vous voulez passer du temps de qualité avec lui et lui proposer le meilleur ;
- Parce que vous avez besoin d'outils simples et efficaces au quotidien...

Des jeux d'éveil, des conseils de spécialistes et des méthodes éprouvées pour éveiller votre enfant.

Dans la même collection



De 3 à 6 ans, l'enfant fait son entrée à l'école maternelle. Du jour au lendemain, il découvre un nouvel univers où entrent en jeu différentes compétences : socialisation, éveil aux premières notions, langage, motricité...

La théorie des intelligences multiples, conçue par Howard Gardner, permet à l'enfant d'appréhender le monde à travers 8 typologies d'intelligence qui lui permettront de faire ses premiers apprentissages de manière variée et complète.



Cet ouvrage propose **plus de 100 activités** ludiques, évolutives et sans matériel onéreux pour éveiller l'enfant à la connaissance de soi et à la richesse du monde environnant.

- **Des activités guidées en pas à pas**, illustrées de dessins clairs et didactiques.
- **Des acquisitions favorisées** pour chaque activité afin de s'orienter selon le contexte, les envies et les besoins du moment.
- **Des conseils et des astuces** pour prolonger certaines activités en fonction de l'âge de l'enfant et de ses appétences.

Une boîte à outils complète pour **stimuler les différentes intelligences de son enfant**, favoriser son épanouissement et sa confiance en lui.

Ouvrage illustré par
Aurélia-Stéphanie Bertrand

PARENTTIPS

Pour plus de conseils et d'astuces,
rendez-vous sur www.parenttips.fr